Alt om DATA's STORE PROGRAMBLAD

NOVEMBER/DECEMBER 1985,

NR. 5 – KR. 27,85

SOFT SPECIAL

KÆMPE-RAPPORT FRA ENGLANDS SOFT-MEKKA





SE DE NYESTE SPIL



STOPFYLDT MED PROGRAMMER TIL COMMODORE 64, AMSTRAD, VIC 20, SPECTRUM, IBM, LAMBDA/POWER/MARATHON

Alt om DATA

SOFT SPECIAL

SOFT SPECIAL er fremstillet af redaktionen på månedsbladet "Alt om Data". Samtlige aftrykte programlistninger er afprøvet og gengivet efter korrektur.

Redaktion:
Hans Chr. Thaysen
Leif Bomberg
Klaus Nordfeld (ansv)
Ivan Sølvason

Udgiver:
SOFT SPECIAL udgives af Forlaget Ny Elektronik ApS, St Kongensgade 72, 1264 København K. Giro 9 40 60 77

Produktion:
Hans Chr. Thaysen
ABK-Sats ApS
Partner Repro
Lassen Offset

Distribution:
Bladkompagniet

ISSN 0109 9523

Laver du gode programmer?

Små eller store, sjove eller seriøse til de populære computere?
Så vil vi meget gerne vise dem i "Alt om Data" eller "Soft" magasinerne.
Husk, vi giver op til 1.000 kroner skattefrit for et rigtigt godt program. Send kassette eller disc og gerne en udlistning med en lille programforklaring og en frankeret returkuvert til:

"Ny Elektronik",
St. Kongensgade 72,
1264 København K.

6

Indholdsfortegnelse



Næste nummer af SOFT udkommer d. 19. december.

THE NEVERENDING STORY

SOFT-MEKKA

Hvilke spil kommer til at ligge under træet? – Og hvad vil du fordrive juledagene med? SOFT Special kan allerede nu løfte sløret for nogle af vintertidens bestsellers, direkte fra årets kæmpeudstilling, The Personal Computer World Show i London – computerejernes hovedstad. For selvfølgelig havde vi en korrespondent med . . .

■ Det er Englands hovedstad, hele Europa valfarter til, når der skal studeres computer-nyheder. Hvert år i september afholdes i nogle dage den legendariske PCW-udstilling. Helt klart en af årets begivenheder for datafolket. På linje med Christmas og National Day.

I år var udstillingen større end nogen sinde før, hvilket ikke mindst skyldtes softwa-re. Hovedparten af de udstillende firmaer var nemlig software-huse, og hvis nogen mente, spil var på vej ''yt'', ændrede de prompte mening på årets PCW – den ottende af slagsen og med endnu en rekord: Der var mere software end nogen sinde før.

Dette sidste har givet anledning til bekymring. Arrangøren, et velanset blad ved navn Personal Computer World, har nemlig bekendtgjort, at messen fra og med 1986 vil være lukket for software. Der vil blot kunne findes hardware og tilbehør, for det ældre blad – en seriøs og business-like grandfather – mener, software næsten har overtaget udstillingen (hvilket, i parentes bemærket, heller ikke er helt løgn . . . Men pyt, software er da ikke at kimse ad). Nix, siger man, nul spil. Imidlertid presser spil-producenterne og de besøgende hårdt på, så der er en chance for alligevel at kunne se GAMES på næste års PCW.

Men i år var de her altså. I stor stil. Der var noget for enhver smag og masser at vælge blandt – noget af det kommer endda aldrig til Danmark, kun det bedste gør. Snart sagt alle de kendte spil-leverandører var samlet på et sted, så for joystick-knækkerne var det blot at gå i gang.

Det var der også flere, der gjorde, hvorfor spil-firmaernes popularitet ligefrem kunne måles på antallet af ivrige 14-årige foran skærmene. Selv de to første dage, hvor messen udelukkende var forbeholdt fagfolk og pressen, så man flere af de nålestribede stå at rykke i joystickene.

MSX-firmaerne førte sig vældigt frem, og især det spil-fikserede publikum fik sine lyster styret. De nye MSX-spil blev vist, heriblandt mange lækre versioner af arcade-spil, de nyeste endda. Mest interessant var dog det nye interface, der kunne koble en MSX'-er til en Compact Disc video-pladespiller med et storslået resultat til følge: Grillbarernes videospil a la ''Dragon Lair'' kunne ses på MSX.

US Gold ikke godt nok til Enterprise

På Enterprise-standen vistes meget nyt, heriblandt en flok US Gold. ''Raid over Moscow'', ''Beach Head'' og flere. Men så blev det også bare for meget: US Gold versionen af ''Bruce Lee'' havde Enterprise-folkene nemlig smidt tilbage i hovedet på US Gold-folkene med påskriften ''For dårlig''. Man mente, sagde Kempf fra Enterprise, at grafikken ikke levede op til, hvad en Enterprise kunne præstere. Hårde ord fra firmaet, men skulle der laves software, skulle det også være godt.

Det samme problem plagede åbenbart også til en vis grad Amstrad. De fleste nye spil til maskinen var ''conversions'' eller Amstrad-udgaver af allerede populære udgaver fra Spectrum og Commodore. Mange var dårligt lavet, og grafikken – som på en Amstrad kan laves bedre end begge af de førnævnte maskiner – var relativt mildt udnyttet. Meget lignede mere Spectrum end Commodore, og kun et spil som f.eks. ''Warlord'' fra Interceptor hørte til de positive overraskelser. Også ''Sorcery Plus'', den diskbaserede efterfølger til flotte Sorcery, udmærkede sig ved eminent

SOFT-MEKKA

grafik. Whoarw!! – For slet ikke at tale om de flere skærmbilleder.

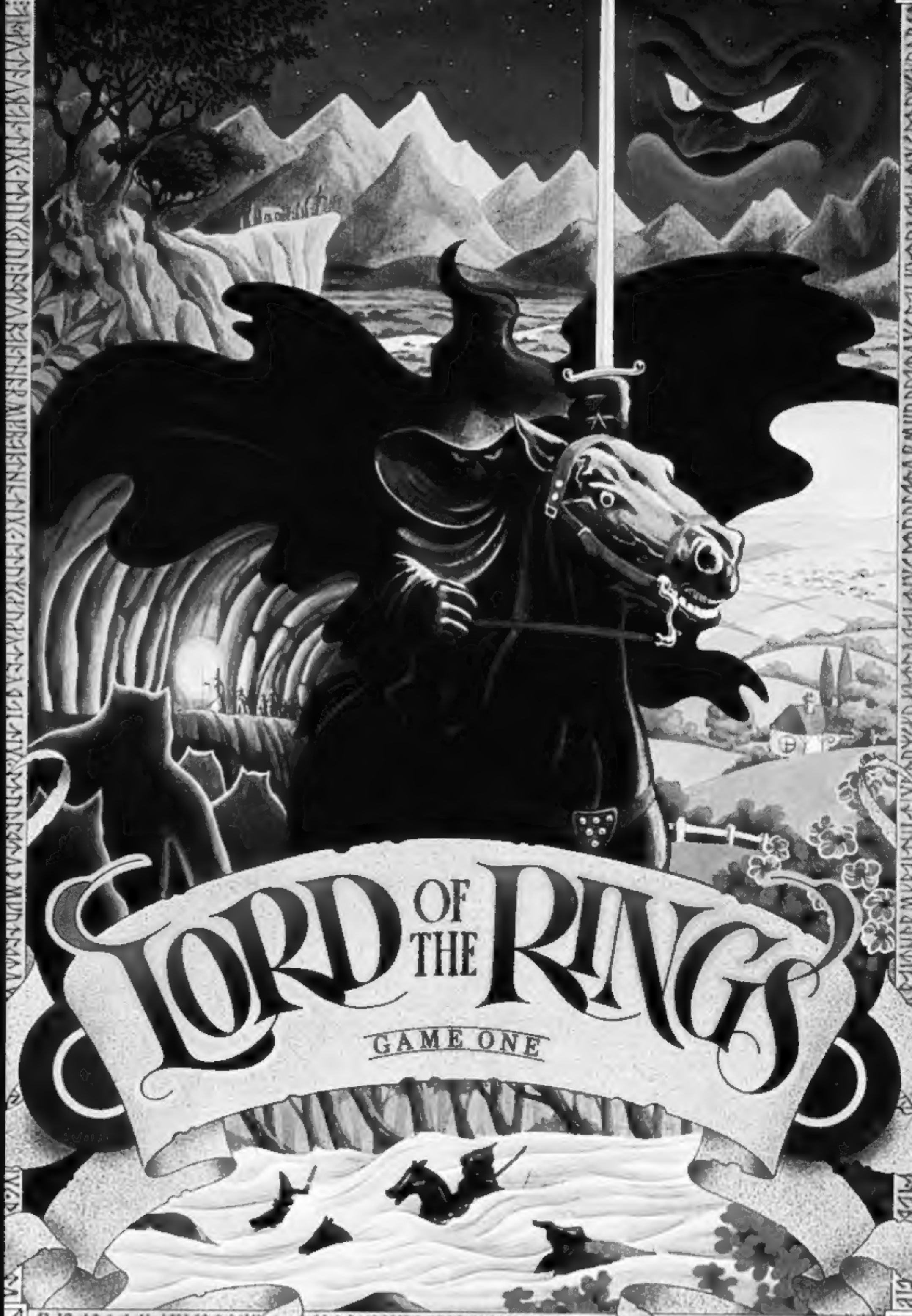
Et bøh fra Melbourne

På en stor stand havde Melbourne House, bogudgiver og firmaet bag både "The Hobbit" og "Exploding Fist", kreeret et minilandskab med uhyggelige lys-effekter og sorte afskærmninger. Alt imens holografiske billeder af dødningehoveder skiftede farve, kørte en "Ringenes Herre" video. Bøh!

Grunden til postyret var det nye spil, "Lords of the Rings". Endnu var en prototype ikke færdig, men fra Melbourne House lød det: "Hvis du troede, the Hobbit var det bedste inden for adventures, så vent til du ser dens storslåede fortsættelse". Lord of the Rings har allerede nu taget programmørerne over et år, men man lover, det vil være et sted under juletræet.

Ham den hvidskæggede-du-ved-nok vil også kunne bringe flere Melbourne-nyheder. "Asterix" taler for sig selv (til Commodore og Spectrum), og "Fighting Warrior" kunne nemt gå hen og blive et endnu større hit end "The Way of the Exploding Fist". Keep an eye on it, som de siger.

I øvrigt oplyser Melbourne House, at omkring juletid vil efterfølgeren til "Exploding Fist" komme springende: "The Way of The Exploding Fist II", med endnu mere smæld for pengene.



Lord ... herre...

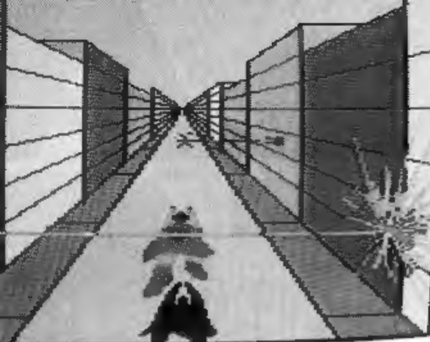
OCEANer af spil

Der er også andre nyheder, det kunne betale sig at holde øje med. Nogle af disse står der Ocean på, og ikke uden grund. Dette firma er efterhånden blevet et af Englands førende i branchen, og dets stand var da også en tro kopi af US Gold. Af julenyheder fra Ocean kan nævnes to spil, bygget over biograffilm: "Rambo: First Blood II" og "The Never Ending Story". Også "Street Hawk", "Knight Rider" og "Transformers" er på vej, ligesom underafdelingen Imagine Software har lavet Konami sports-spil (dem fra arcaden) om til Spectrum og Commodore udgaver. "Kung Fu", "Tennis", "Hyperally" og "Golf" er nogle af titlerne i den nyeste Imagine-stald.

Beyond er et andet firma, der er begyndt at røre på sig. Firmaets salgschef, Francis Lee, udtalte til SOFT Special, at man hos Beyond er opsat på at vinde en markedsandel i stil med US Gold og Ocean (på messen kaldet the Frankie people. Frankie goes to Ocean). Fra Beyond kan danskerne op imod december forvente især "SUPERMAN" og fortsættelsen af "Spy vs. Spy". Denne IIer kaldes "The Island Caper" og slår som forventet nummer et i både action og grafik.

Og så det brændende spørgsmål, der vel efterhånden trænger sig på: Hvad med US Gold? I min kalender står et kæmpe-kryds ud for navnet og ordene DONT MISS er skrevet i rødt med de obligatoriske fem udråbstegn bagefter. Bare rolig, US Gold blev IKKE forbigået – de havde simpelthen for mange nyheder.

Først og fremmest blev et par nye underafdelinger PCW-lanceret. For børn og barnlige sjæle kommer en række spil under fællestitlen "KIDS!", heriblandt en flok Donald Duck games. I den anden boldgade kommer så "Transatlantic Simultations": Seriøse strategi- og krigs-spil for den tænksom-



Superman i aktion – på vej for at redde Louis Lane.

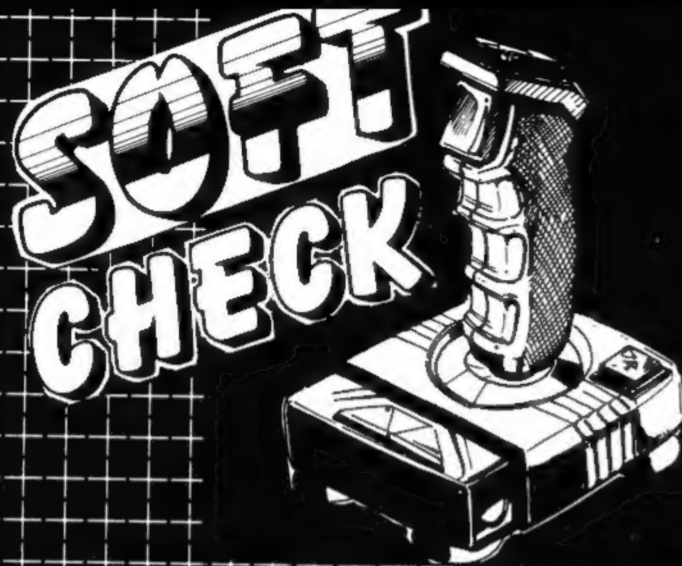
The 8th Personal Computer World Show

RAMBO FIRST BLOOD PART II™ STALLONE

the Rings – Ringenes

me Commodore-ejer. Og midt imellem... De velkendte standard US Gold. Af disse nyheder bør især ''Winter Games'' fra Epyx fremhæves. Hvad med en indendørs skitur juleaften?
Ud at cykle med de skøre, kunne være en dansk oversættelse af Activisions ''Tour De France'' spil, der allerede har været på gaden nogle uger. De nyere, og mere interessante spil fra Ghostbusters-firmaet omfatter ''Hacker'' (gæt hvad spillet handler om) og de to ''Ballblazer'' og ''Rescue on Fractalus'', begge to udviklet af Lucasfilm, der også stod på Star Wars serien og special effects.
Endnu mere underligt må ''Little Computer People Research Project'' siges at være. I et lille hus på skærmen bor nemlig en lille mand, som lever sit helt eget liv. Spiser, spiller højt på stereoen, sover, vasker op, hugger brænde, vasker sig og så videre i samme, brogede dur. ''Little Computer People'' er erstatning for TVs Pause-fisk og så kan du endda kommunikere med dem. Bed din mand om at spille klaver, og har han et i huset, sætter han sig – hvis han er i godt humør, vel at mærke – hen og improviserer over Beethoven (dog ikke særligt vellykket, men det læres vel). ''Little Computer People'' vinder ved bekendtskab. Fem huer.
Men der var mere, meget mere! Alligata, Anirog, Argus Press Group, Ariolasoft (dem med en 36-skærms Video Wall), Bubble Bus, CRL, Domark, Firebird, Interceptor, Llamasoft, Mirrorsoft, System 3 og en overflod af andre. De var der alle sammen; komplet med et hav af nye software-titler. Joystick-firmaerne kan se lyse tider imøde, men skal du ud at se på julegaver, bliver valget svært. Der er næsten for meget, der er godt. Engelsk topkvalitet, iblandet lidt amerikanske stænk og et pist Transatlantic.
Personal Computer World Show er software. Lækker SOFTware. Vi vil her i SOFT sørge for at teste det nyeste, hotteste, sejeste fra de største firmaer, lige når det kommer. Fra Storbritannien. □

Rasmus Kristiansen



SPECTRUM HANDELSANALYSE



■ **"BIZZICOM"** er et forretningskontrolsystem for mindre handlende, der gerne vil udøve lagerkontrol og foretage analyser over indsamlede data.
Programmet består af to dele. Førstedelen er lagerkontrollen, hvor der på en rimelig let måde kan indføres forskellige oplysninger som f.eks. indeliggende antal af forskellige varer, priser på disse, ordrer, skyldnere osv.
Del 1 er hovedsageligt et godt kontrolsystem til umiddelbar brug af den handlende. Det bruges egentlig kun til opsyn med lager og overblik over eventuelle indkøb.
Del 2, analysedelen, skal have indloadet de dele af Del 1, som man ønsker behandlet. Derefter kan man ellers få oplysninger om profit, tab, momsbetaling. Altså kort sagt en slags kortsigts analyse over forretningens økonomiske holdbarhed.
Et program som **"BIZZICOM"** er ikke netop Spectrum's stærke side med dens lange load/save tid, men hvis man har tålmodighed er **"BIZZICOM"** et yderst gedigent salgsanalyse og bogholderiprogram. Bl.a. fordi forfatteren har valgt at sikre brugeren mod alt for store tab af data ved at lave tvungen saving efter 100 indtastede varer/elementer.
Hvad angår kapaciteten af **"BIZZICOM"** skal vi nævne, at der i Del 1 er plads til 390 varer, og at Del 2 kan behandle 500 varer. For at komme over dette kan man have flere Del 1 filer, men så bliver det mere besværligt.
"BIZZICOM" er nok for småt og for langsomt til at henvende sig til købmænd, men til folk med et lille varelager, og til større butikker, der har helt separate lagre som f.eks. øllagret, er det tydeligvis meget velegnet.

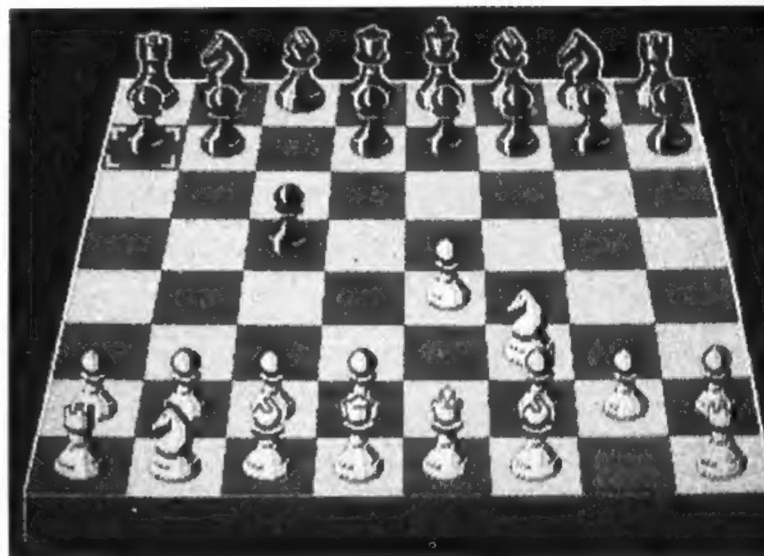
Betjening	11
Hastighed (når loadet)	10
Opbygning	10
Pris/kvalitet	10

QL SPILLER SKAK

Sinclair QL har i hele sin lange levetid manglet gode spil, ingen tvivl om det. Et af de mest fremragende spil blandt de 8-10 stykker, der dog er dukket op, er helt klart skakprogrammet **QL-Chess** fra Psion, markedsført af Sinclair.

QL-Chess, der er kåret som vinder af World Microcomputer Chess Championship 1984, indeholder et utal af faciliteter. Der er skakure, hjælpemidler, mulighed for opstilling af en ønsket situation på skakbrædtet og massevis af sværhedsgrader og kommandoer.
En iøjnefaldende ting ved **QLl-Chess** er den utrolig flotte 3D-opstilling af skakbrædtet. Her er QL's høje opløsning udnyttet til bristepunktet med flotte skygger på brikkerne og lignende.
Den traditionelle "flade" opstilling af brædtet kan dog også vælges. Ved denne opstilling er der samtidig plads til skakurene, lister over kommandoer og træk samt diverse andre oplysninger. Alt dette må man undvære ved 3D-opstillingen.
Kommandoer er der som nævnt bunkevis af, mere præcist omkring 20 stykker. Der findes selvfølgelig de obligatoriske HINT og TAKEBACK, som henholdsvis giver spilleren det sidste træk. Derudover rummer **QL-Chess** bl.a. mulighed for at genspille et helt spil (REPLAY), analysere spillet og udskrive de træk, computeren overvejer (ANALYSIS) og lade computeren spille mod sig selv (DEMO).
Har man en printer, kan programmet udskrive trækkene efterhånden, som spillet forløber (PRINT), og skulle et spil trække i langdrag, kan du – naturligvis – gemme og senere hente det fra microdrive (MDV-S).
Kommanodne LEVEL bruges til at vælge en af de 14 sværhedsgrader, hvor computeren har tænketider fra under 2 sekunder til uendelig tid. Selv på det laveste niveau med under 2 sekunders tænketid yder computeren en fin modstand.
For at det ikke skal være løgn, kan du desuden fordoble antallet af niveauer til 28. Det gøres med kommandoen EASY, der forbyder computeren at tænke, MENS spilleren selv sidder og tænker!
Vi er ikke et øjeblik i tvivl om, at **QL-Chess** blandt skakprogrammer placerer sig helt i spidsen (hvis ikke forrest), både når det gælder brugervenlighed, faciliteter, hurtighed og styrke. Som bekræftelse på sidstnævnte prøvede vi i øvrigt at lade **QL-Chess** spille mod et af de bedste skakprogrammer til lillebror Spectrum med så vidt muligt samme tænketid. Resultat: Spectrum var overlegent udmanøvreret i 28 træk!

Grafik:	11
Brugervenlighed:	10
Dokumentation:	9
Fængslende:	11
Pris/kvalitet:	11





BLEBABY BLIVER BORTE



■ Endelig, endelig findes der en hovedperson i et spil, som du, kære læser, rigtigt kan identificere dig med. Spillet hedder **Herbert's Dummy Run.**

Hovedpersonen, der hedder Herbert, er en styg lille baby, som er blevet væk fra sine forældre i et stormagasin. Du skal så styre Herbert tilbage til hans forældre, der står og venter i stormagasinets "børneafhentningsrum".

Herbert's Dummy Run er efterfølgeren til "Everyone's a Wally", som vi anmeldte i AOD nr. 5/6. Dengang skrev vi om Wally og hans venner, at de var med i en meget god og meget ny type spil.

Mikro-Gen, der har lavet spillene, er dog (som de fleste andre softwarehuse) faldet for at lave let ændrede kopier af deres tidligere bestsellere, og dette spil er da også et produkt af en sådan handling, selv om det stadig er meget sjovt og underholdende.

Grafikken er opbygget fuldstændig som i forgængeren, men da der i **Herbert's Dummy Run** kun figurerer 1 person mod 6 i "Everyone's a Wally" er den trods alt lidt dårligere end det 11-13, vi gav til Wally.

Lydsiden er svag. Bortset fra indledningsmelodien høres der kun små krr-krr og beep lyde, når Herbert dummer sig.

En konklusion på **Herbert's Dummy Run** må være, at Mikro-Gen på trods af, at de har taget ret meget fra forgængeren, alligevel har fået fremtryllet et underholdende spil, med enkelte nye ting.

I øvrigt er der en detalje, som især du vil elske ...., der gives ikke point, men vingummier efter hvor godt du klarer dig.□

Grafik:	10-11
Lyd:	7-8
Fængslende:	10
Kvalitet/pris:	10

UDVIKLING I EVENTYR



■ Skal man dømme efter antallet af adventures på markedet, må de virkelig være det helt store nummer. Hvem mon køber alle de adventures, for hvis det er dig, så tag lige og se her.

Det kan lade sig gøre, fordi du med dette program kan skabe dine egne adventures på op til 35K, og dermed slippe for at købe adventures.

The Quill er ikke lige sådan at gå til, men der medfølger en letforståelig fyldig manual (engelsk). Man har hele tiden to hovedmenuer at holde sig til, og hvis man begynder at rode sig dybt ind i programmet, har man også diverse undermenuer. Menuerne minder meget om hinanden.

Nogle af **The Quill's** fortræffeligheder er det indbyggede supersprog, som du kan udnytte uden at have besvær med svarmeldinger til spilleren. Endvidere er der mulighed for smarte pointsystemer, og de færdige eventyr bliver meget hurtige.

Ønsker man virkelig at kaste sig ud i eventyr skriveriet, fås der også et program kaldet "The Illustrator" fra samme firma, hvormed man kan illustrere sit eventyr med flotte farvegrafik billeder.

Bag i den medfølgende manual står: Hvis du regner med at sælge et eventyr skrevet med **The Quill**, ville vi være taknemmelige, hvis du et sted i eventyret ville nævne, at det var skrevet med "The Quill". Så her kunne du måske hente lidt gryn.

Betjening:	10
Hastighed:	11
Opbygning:	10
Pris/kvalitet:	10

"Alt om Data"'s Top-25 Hitliste over Danmarks mest populære programmer til hjemmecomputere bygger på oplysninger fra 50 computerforretninger, stormagasiners computerafdelinger og boghandlere landet over.

November nr 11

	Sidste måned			Type	Spectrum	Com 64	MSX	Amstrad	Atari
1.	1	The Way of the Exp. Fist	Melbourne House	A	*	*		*	
2.	4	Beach Head II	US Gold	S		*			
3.	–	Summer Games II	Epyx	A		*			
4.	2	Dambusters	US Gold	F	*	*			
5.	9	Elite	Firebird	A		*			
6.	–	Pitstop II	Epyx	A		*			
7.	–	Karateka	Ariola	A		*			
8.	5	Frankie goes to Hollyw.	Ocean	A	*	*			
9.	3	A View to a Kill	Domark	A	*	*		*	
10.	–	Impossible Mission	Epyx	A		*			
11.	–	Raid over Moscow	US Gold	A	*	*			*
12.	13	Jump Jet	Anirog	F	*	*	*	*	
13.	19	Bounty Bob strikes Back	Big Five	A		*			*
14.	16	Soft Aid	Ocean m.v.	A	*	*			
15.	15	Colossus Chess	CDS	S		*			
16.	–	Bruce Lee	Datasoft	A	*	*			*
17.	17	Super Huey	US Gold	A		*			*
18.	23	Raid on Bungelin Bay	Ariolasoft	A		*			
19.	–	Sorcery	Virgin	A	*	*	*	*	
20.	–	Starion	Melbourne House	A	*	*		*	
21.	–	Summer Games I	Epyx	A		*			
22.	21	Ghostbusters	Activision	A	*	*	*	*	*
23.	7	Hyper Sports	Imagine	A	*	*			
24.	14	Sky Fox	Ariola	F		*			
25.	–	Five-a-Side	Anirog	S	*	*		*	

Ordforklaringer: A = Arkade/action spil E = Eventyr/Adventure. F = Flyvesimulation S = Strategispil. U = Underholdning

BYTTE BYTTE KØBMAND



Det lader til, at de fleste softwarefabrikanter beundrer programmet **"Hobbit"** fra Melbourne House med dets uafhængige figurer, der reagerer, uden at spilleren behøver at være til stede.

I hvert fald er der mange, som er begyndt at gå Melbourne-huset i bedene med adventures, der kan det samme. I fuld overensstemmelse med dette har softwarehuset Gargoyle games netop smidt arcade/adventurespillet **"Dun Darach"** på markedet.

Dette adventures handling er ret traditionelt. Du er manden Cuchulain, der efter at have været i krig, får kidnappet din bedste ven Loeg og så skal finde ham i byen Dun Darach.

Spillet har de selvreagerende figurer fra Hobbitten plus Valhallas tegnefilmsagtige fremstillingsmåde, men desværre har figurerne ikke nogle specielle præg. Bortset fra at de bærer på nogle forskellige ting, og at nogle af dem stjæler.

Figurerne i spillet (ca. 11) er også kun tegnet på 3 forskellige måder. Dig selv plus en mand og en kvinde, der så hver for sig symboliserer samtlige mænd og kvinder.

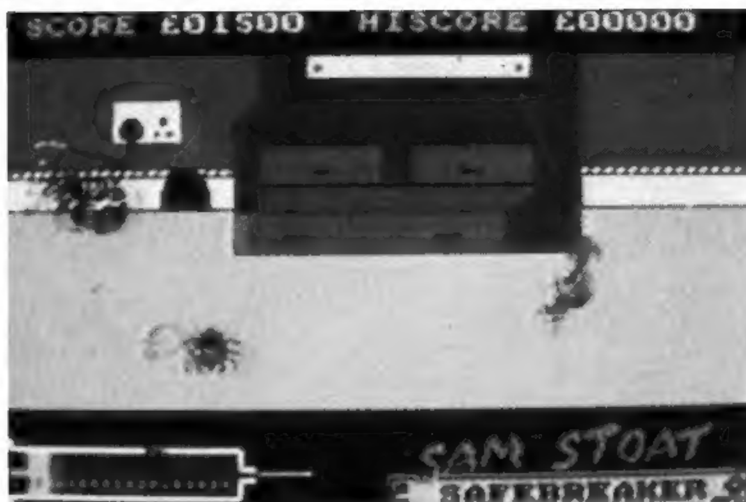
Til spillets ros skal siges, at selv om der kun er tre sprites, så er de meget flot lavet, og omtrent syv cm. høje.

Spillets plot med at handle og sælge, bytte og stjæle er temmelig ordinært og det samme er målet (finde din ven), men alligevel er **"Dun Darach"** et gedigent adventure, omend det er ret ensformigt.□

(Twilight)

Grafik	10
Lyd	(næsten ingen)
Action	(Ingen)
Fængslende	8
Pris/kvalitet	9







BESVÆRLIGE BOGSTAVER



■ Et eventyr, der består af tolv eventyr, som tilsammen udgør eventyret fra før.
Forvirret? Hvorfor dog det, ovenstående er nemlig fuldkommen korrekt.
I **The Runes of Zendos** er månederne nemlig blevet stjålet. Ja, vi mener januar, februar, marts og co. Og det er da en helts (din) pligt at befri dem.
Det er den onde troldeskurk Zendos, der har stjålet dem, og spærret dem inde på sit slot tolv forskellige steder, i tolv timeglas. Det skal du nu ikke være ked, for ellers havde vi ikke fået dette udmærkede eventyr.
For at få månederne ud af timeglassene kræves det, at man tyder den kode, der står nederst på hvert timeglas. I følge omslaget skulle der være hjælp over det hele i programmet og i selve omslaget, men tro nu ikke at **The Runes of Zendos** er en stor loppetjans . . .
Når du bevæger dig rundt og kæmper, spiser og tager ting, så illustreres dine handlinger på den øverste del af skærmen med en rimelig grafik, sproget derimod er på nogle punkter rædselsfuldt.
Samtidig med at programmet godtager lange sætninger som "Attack the guard with the mighty axe", så forstår det ikke engang, at "get" er synonym til "take".
Undervejs i spillet kan man skifte mellem de tolv eventyr med at skrive "Adventure one, two, osv."□

Grafik:	8
Lyd:	(næsten ingen)
Fængslende:	9-10
Pris/kvalitet:	9-10

HORRIBEL HERMELIN

■ Det er en gåde, et mysterie og en fantastisk hemmelighed. Hvordan mon Gremlin Graphics bærer sig ad med at lave sådan et spil! Gosh!
Spillet **Sam Stoat Safebreaker** er simpelt hen selvskreven til konkurrencen om mest irriterende, mest fejlfyldte og mest traditionelle spil, med noget af den mest skøre grafik, verden endnu har set.
I dette spil skal du med Sam Stoat (Hermelin) bryde ind i fore huse for at skaffe grunker. Husene er ens, men tempoet bliver hurtigere og hurtigere fra hus til hus. Du bliver jagtet af underlige dimser rangerende lige fra affaldsbunker til bygnomer! og udover at nævne, at spillet har mange bugs, er der ikke mere at sige om det!□



Grafik:	7-8
Lyd:	6
Action:	7
Fængslende:	6-7
Pris/kvalitet:	6-7

I SELSKAB MED SCARFACE

■ Et rigtigt gangsterarcade/adventure, serveret med fed grafik, morsom tekst og rigtig action . . . var det noget?
Spillet hedder **Mugsy**, er fra Melbourne House og er et år gammelt, men på trods af, at det er et (i denne branche) alderstegent program, er det alligevel sjovt og underholdende.
Du er gansterbossen Mugsy, der skal prøve at overleve i dit distrikt, uden at rage uklar med hverken politiet eller gangsterne. Din egen bande prøver op- og nedture, alt efter hvordan du handler, m.h.t. køb af våben, bestikkelser og antallet af klienter (hæ hæ).
Spillet er bygget op som en tegneserie med billeder, der kommer et af gangen og oven i dem noget tekst.
Billederne er meget flotte. De er tegnet med et tegneprogram fra Melbourne House – Melbourne Draw.
Teksten er ikke engelsk, men amerikansk med fed gangsterslang af den værste (bedste?) slags. Hvis du f.eks. bruger mange penge på våben, siger din næstkommanderende: Cripes, Boss, The guys could fight a war with the hardware that'll buy.
På den måde er hele spillet fyldt op med den fedeste slang.
Når et år er gået, vises der en lille mikrofilm, hvor du enten ser en restaurant under et "shoot up" eller et gangsteroprør på åben gade.
En gang imellem når du ra-



FRYGTLØS COWBOY

■ Året er 1885 i en hed ørken et sted i Det vilde Vesten. En gruppe berygtede bankrøvere har slået sig ned i nærheden af en gammel forladt mineby midt inde i et farligt indianer-territorium. Udbyttet af deres sidste røveri har de gemt rundt omkring i byen, som konstant hjemsøges af rødhuder, klapperslanger og hungrende gribbe, for ikke at snakke om skarptskydende røvere, der passer på, at ingen nærmer sig deres kostbare skatte

Sådan er situationen i Talent's adventure **WEST** til Sinclair QL. Du har til opgave at bevæge dig ind i minebyen, samle røvernes udbytte og derefter skaffe oplysninger om, hvordan du slipper helskindet gennem ørkenen tilbage til din hjemstad. Ved hjemkomsten bliver du bedømt med nogle points, som afhænger af dine præstationer og samtidig udnævnes du til en tilsvarende rang – toppen af karrieren er sheriff, hvor adventuren er løst

Inden du kommer så langt, har du imidlertid nok af problemer med at skyde røvere og slanger, holde gribbene på afstand og undvige vilde indianerstammer. Desuden er du nødt til at finde ekstra patroner til din seksløber og samle andre ting – f.eks. dynamit, tændstikker, en flaske med nitroglycerin og en skovl. En række af disse skal du nemlig bruge i dit forsøg på at komme frem til skattene

"WEST" er desværre udeluk-



kende et tekst-eventyr. Der er på trods af mulighederne i QL'ens store hukommelse og direkte adgang til over 200 K på Microdrive ikke andet end et enkelt åbentskærmsbillede, som dog til gengæld er umådeligt flot. Med hensyn til forståelse af spillerens ordrer, klarer **WEST** sig rimeligt med sine omkring 200 ord og lige så mange talemåder

Der er mange spændende oplevelser at hente i de mere end 130 steder i spillet, men nogen egentlige nyskabelser inden for adventures, finder vi ingen af **WEST** er så at sige det klassiske eksempel på et godt adventureprogram, som alt i alt er ganske fornøjeligt at spille.□

Grafik og lyd:	Ingen
Forståelse:	9
Action:	11
Fængslende	9
Pris/kvalitet:	9

ger nøjig meget uklar med en eller anden gruppe, kommer du ud for et opgør med "The Hitman from Detroit", og så gælder parolen "Lev og lad dø". Under de situationer gad jeg ikke være tilskuer. Denne sektion af spillet er ren action

Lydsiden er god med maskingeværlyd og melodi, når der altså er noget lyd.□





Grafik:	11-13
Lyd:	9-10
Fængslende:	10
Action:	9-10
Pris/kvalitet.	10-11

KARTOTEK PÅ DANSK



■ **Kartobase** 464 er et helt igennem dansk kartoteks program til Amstrad, der kan erhverves på såvel bånd som disk. Programmet giver mulighed for at oprette kartoteker med op til 10 felter pr kort, og op til 23 K data i alt Programmet har en del faciliteter ud over de obligatoriske·

Ved søgning kan man vælge at søge på et eller flere bestemte søgeord. Eller man kan opgive, at man vil have alle de kort ud, hvor f.eks. saldoen er negativ

Søgningen er dog ikke udvidet til at kunne klare enten/eller kriterier. Måske ved vi, at en eller anden fyr hedder Hansen til efternavn og enten Hans eller Henrik til fornavn Til gengæld er søgningen ligesom sorteringen skrevet i ren maskinkode, så det går pænt hurtigt

Sorteringen kan i øvrigt foretages i både opadgående og nedadgående rækkefølge, efter et valgfrit felt Der er mulighed for at lave et Password på ens tophemmelige kartoteker, der så skal indtastes hver gang, man henter sit kartotek ind.

Ved printerudskrift kan man vælge mellem 3 forskellige formater·

1: Hvert kort, et felt pr linie, efter hinanden. 2. To kort, et felt pr linie, ved siden af hinanden. 3: Et kort pr. linie, max. 3 felter

Man kan enten udskrive hele kartoteket, eller man kan give betingelser, som under søgning, for hvilke kort der skal udskrives

Endelig kan man ændre på feltteksten og gemme og hente sit kartotek for bånd eller disk

Manualen, der følger med i et ringbind, består af 24 dansksprogede sider, der gennemgår programmet trin for trin

Den største ulempe ved programmet er, at hvert enkelt felt maximalt kan indeholde 25 bogstaver, og det er ofte for lidt. Også i forbindelse med søgning og printerudskrift mangler programmet lidt flexibilitet. PCS kalder dog selv programmet for semiprofessionelt, så det må være rimeligt nok, og til 199 kr. for båndudgaven er programmet da også anvendeligt i mange sammenhænge □

HCT
Hans Chr. Thaysen

Jet Jones

■ Dette spil, kaldet Jet Jones ligner virkelig et købespil. Hastigheden er stor, og grafikken god.

Du skal flyve rundt i forskellige rum, og skyde onde robotter Dette er ikke altid lige nemt, men fortvivl ikke! Efter hver skærm, bliver robotterne hurtigere og hurtigere. Efter nogle få skærme, skal man virkelig have kontrol over situationen for ikke at dø

For at sikre, at der ikke sker i indtastnigen, er der checksum på datalinier. Checksum betyder, at programmet selv tester om der er fejl i indtastningen.

Spillet kræver joystick i port 2.□

Bo Johansen






```
PROGRAM:  JET JONES.935

 1 POKE 53281,0:POKE 53269,0
   :PRINT"(CLR)"
 10 FOR J=15872 TO 16319:READ Q:W=W+Q
   :POKE J,Q:NEXT J
 20 IF WK>21146 THEN PRINT"(L.BLAA)SP
   RITE DATA ERROR":END
 30 FOR J=49152 TO 49843:READ Q:W=W+Q
   :POKE J,Q:NEXT J
 40 IF WK>111427 THEN PRINT"(L.BLAA)M
   C DATA ERROR":END
 50 POKE 53280,0:GOSUB 900
 60 GOSUB 900
 70 POKE 54296,15:SP=2040:POKE SP,248
   :POKE SP+1,250:POKE SP+2,251
   :POKE SP+3,252
 75 POKE SP+4,253:POKE SP+5,251
   :POKE SP+6,254:POKE 253,0
   :POKE 53281,100:POKE 53248,0
 80 POKE 53269,81:POKE 53285,4
   :POKE 53286,2:POKE 53287,1
   :POKE 53288,7:POKE 53289,7
 80 POKE 53280,8:POKE 53281,3
   :POKE 53282,1:POKE 53283,7
   :POKE 53276,44
 100 PRINT"(CLR,CRSR NED4,
   SPACE)\ET \ONES :"
 110 PRINT"(CRSR NED3,SPACE)|AZA |OO
   :"
 120 PRINT"(CRSR NED3,SPACE)|AZA @UO
   :"
 130 PRINT"(CRSR NED3,SPACE)|AZA |A
   :"
 140 PRINT"(CRSR NED3,SPACE)|AZA ¬AO
   :"
```

```
150 V=53248:POKE 53264,64
    :FOR K=V+4 TO V+12 STEP 2
    :POKE K,120:NEXT K
160 POKE V+3,80:POKE V+5,110
    :POKE V+7,140:POKE V+9,170
    :POKE V+11,200
165 POKE 53277,0:POKE 53271,0
170 POKE V+1,70:FOR J=0 TO 120 STEP
    .1:POKE V,J:NEXT J
200 FOR J=1 TO 3000:NEXT
210 REM SCREEN 1
220 M1=1:M2=0:M3=0:M4=0:LE=1
    :GOSUB 500
230 GOSUB 600
240 REM SCREEN 2
250 M1=1:M2=1:M3=0:M4=0:LE=2
    :GOSUB 500
260 GOSUB 600
270 REM SCREEN 3
280 M1=1:M2=1:M3=1:M4=0:LE=3
    :GOSUB 500
290 GOSUB 600
300 REM SCREEN 4
310 M1=1:M2=1:M3=1:M4=1:LE=4
    :GOSUB 500
320 GOSUB 600
330 REM SCREEN 5
340 M1=1:M2=1:M3=1:M4=1:LE=5
    :GOSUB 500
350 GOSUB 600
360 FOR J=1 TO 3000:NEXT J
370 PRINT"(CLR,HVID,SPACE18)X"_| |ΓT
    — ||":POKE 53269,0
380 PRINT"(GUL,SPACE)\ISSION COMPLET
    ED. ♥ECTOR 7.98 CLEARED."
390 PRINT"(BLAA,SPACE)♠LL ROBOTS DES
    TROYED.........."
400 PRINT"(CRSR NED5,SPACE10)YOUR SC
    ORE IS "(LE-1)*(10-A)*100
410 FOR J=1 TO 5000:NEXT J
420 RUN 50
500 PRINT"(CLR,SORT)";
510 FOR J=1 TO 23:PRINT"
                     |        |";
    :NEXT J
515 IF LE=5 THEN POKE 53277,60
    :GOTO 520
516 POKE 53277,0
520 PRINT"(HOME,CRSR NED8,
    SPACE32)|(HVID,SPACE)LEVEL(CRSR N
    ED,CRSR VENSTRE4)"LE
525 PRINT"(HOME,CRSR NED3,
    CRSR HOJRE34)FUEL:"
530 POKE 52893,M1:POKE 52894,M2
    :POKE 52895,M3:POKE 52896,M4
540 I=67+(M1*4)+(M2*8)+(M3*16)+(M4*3
    2)
550 POKE 53269,1:POKE 254,0
555 POKE 251,RND(1)*10+87
    :POKE 252,RND(1)*7
560 SYS 49767
570 RETURN
600 L=PEEK(254)
610 IF L=0 THEN RETURN
620 IF L=1 THEN 700
630 IF L=2 THEN 750
640 RETURN
700 FOR J=1 TO 3000:NEXT
710 PRINT"(CLR,HVID)":POKE 53269,0
    :PRINT"              YOUR SCORE IS "(
    LE-1)*(10-A)*100
720 FOR J=1 TO 3000:NEXT:RUN 50
750 FOR J=1 TO 1000:NEXT
760 PRINT"(CLR,HVID)":POKE 53269,0
    :PRINT"(GUL,SPACE8)_UEL TOO LOW"
770 GOTO 700
800 PRINT"(CLR,HVID,SPACE11)—HOOSE S
    PEED LEVEL "
810 PRINT"(CRSR NED,GUL,
    SPACE5)9) IS ♥LΓO          1)IS —♠
    ♥| "
820 PRINT"(BLAA,SPACE8)EASY
      IMPOSSIBLE"
830 INPUT"(GRAA2,CRSR NED3)LEVEL (1-
    9) :";A
840 IF A<1 OR A>9 THEN 800
850 POKE 53247,A:RETURN
900 POKE 657,128:POKE 53272,23
910 PRINT"(CLR,CRSR NED,HVID,
    SPACE18)|.\"
915 PRINT"(CRSR NED,SPACE15)PRESENTS
    :"
920 A$(1)="                    ________"
925 A$(2)="                    \ET \ONES"
930 A$(3)="                    ________"
935 A$(4)="(CRSR NED,SPACE16)AND THE"
940 A$(5)="(CRSR NED,SPACE12)MYSTERY
    OF |AZA"
942 POKE 53281,0
945 PRINT"(HOME,CRSR NED10)"
950 FOR J=1 TO 5:POKE 646,RND(1)*14+2
    :PRINT A$(J):NEXT J
960 GET B$:IF B$<>""THEN RETURN
970 GOTO 945
985 REM ****************************
986 REM *        SPRITE DATA       *
987 REM ****************************
1000 DATA 0,0,0,3,240,0,6,8
1010 DATA 0,6,248,0,7,120,0,23
1020 DATA 120,0,51,240,0,48,0,0
1030 DATA 55,0,0,55,255,128,55,128
1040 DATA 0,112,0,0,87,248,0,87
1050 DATA 254,0,215,254,0,144,6,0
1060 DATA 240,6,0,0,6,0,40,7
1070 DATA 0,84,0,0,170,0,0,2
1080 DATA 0,0,0,0,15,192,0,16
1090 DATA 96,0,31,96,0,30,224,0
1100 DATA 30,232,0,15,204,0,0,12
1110 DATA 0,0,236,1,255,236,0,1
1120 DATA 238,0,0,14,0,31,234,0
1130 DATA 127,234,0,127,235,0,98,9
1140 DATA 0,96,15,0,96,0,0,224
1150 DATA 20,0,0,42,0,0,85,2
1160 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1170 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1180 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1190 DATA 0,0,0,105,222,222,0,0
1200 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1210 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1230 DATA 0,0,0,0,0,0,0,191
1240 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1250 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1260 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1270 DATA 0,168,0,2,170,0,2,238
1280 DATA 0,2,238,0,2,170,0,2
1290 DATA 154,0,2,86,0,2,170,0
1300 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1310 DATA 0,0,0,0,0,0,0,118
1320 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1330 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1340 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1350 DATA 0,0,0,5,85,80,42,170
1360 DATA 168,255,255,255,42,170,168,
    5
1370 DATA 85,80,0,0,0,0,0,0
1380 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1390 DATA 0,0,0,0,0,0,0,2
1400 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1410 DATA 0,0,0,0,0,0,0,7
1420 DATA 255,240,60,0,30,32,0,2
1430 DATA 35,193,226,34,65,34,35,201
1440 DATA 226,32,8,2,32,14,2,33
1450 DATA 0,66,32,255,130,60,0,30
1460 DATA 7,255,224,0,0,0,0,0
1470 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1480 DATA 0,0,0,0,0,0,0,8
1490 DATA 0,0,29,0,0,42,0,0
1500 DATA 8,0,0,8,0,0,8,0
1510 DATA 0,8,0,127,255,252,255,255
1520 DATA 254,225,104,94,239,107,222,
    227
1530 DATA 107,222,239,105,222,239,
    107,222
1540 DATA 238,107,222,239,8,70,255,
    [illegible]
1550 DATA 254,127,255,252,0,0,0,0
1900 REM   *************************
1910 REM   *           MC          *
1920 REM   *************************
2000 DATA 162,200,165,251,157,31,7,
    165
2010 DATA 252,157,31,219,202,208,243,
    96
2020 DATA 173,0,220,106,144,12,106,
    144
2030 DATA 23,106,144,33,106,144,46,
    [illegible]
2040 DATA 144,63,96,174,1,208,224,53
2050 DATA 144,236,206,1,208,76,22,192
2060 DATA 174,1,208,224,187,176,226,
    [illegible]
2070 DATA 1,208,76,25,192,174,0,208
2080 DATA 224,26,144,216,206,0,208,
    162
2090 DATA 249,142,249,7,76,28,192,174
2100 DATA 0,208,224,253,176,201,238,0
2110 DATA 208,162,248,142,248,7,76,31
2120 DATA 192,165,253,240,1,96,173,
    248
2130 DATA 7,201,249,240,7,169,1,133
2140 DATA 253,76,120,192,169,2,133,
    253
2150 DATA 173,0,208,141,2,208,173,1
2160 DATA 208,141,3,208,169,2,13,21
2170 DATA 208,141,21,208,96,165,253,
    [illegible]
2180 DATA 9,169,253,45,21,208,141,21
2190 DATA 208,96,201,1,240,13,206,2
2200 DATA 208,173,2,208,208,243,169,0
2210 DATA 133,253,96,238,2,208,173,2
2220 DATA 208,208,247,169,0,133,253,
    96
2230 DATA 173,1,207,208,1,96,173,4
2240 DATA 220,41,3,240,11,201,1,240
2250 DATA 17,201,2,240,23,76,238,192
2260 DATA 238,4,208,238,4,208,238,4
2270 DATA 208,96,206,4,208,206,4,208
2280 DATA 208,4,208,96,238,5,208,238
2290 DATA 5,208,238,5,208,96,206,5
2300 DATA 208,206,5,208,206,5,208,96
2310 DATA 173,2,207,208,1,96,238,7
2320 DATA 208,238,7,208,173,4,220,41
2330 DATA 1,240,10,238,6,208,238,6
2340 DATA 208,238,6,208,96,206,6,208
2350 DATA 206,6,208,206,6,208,96,173
2360 DATA 3,207,208,1,96,169,160,141
2370 DATA 9,208,238,9,208,238,9,208
2380 DATA 238,9,208,238,9,208,96,173
2390 DATA 4,207,208,1,96,173,0,208
2400 DATA 205,10,208,144,5,176,9,76
2410 DATA 83,193,206,10,208,76,83,193
2420 DATA 238,10,208,173,1,208,205,11
2430 DATA 208,144,3,176,5,96,206,11
2440 DATA 208,96,238,11,208,96,173,30
2450 DATA 208,170,41,3,201,1,240,5
2460 DATA 201,2,240,4,96,76,240,193
2470 DATA 169,0,133,253,234,234,234,
    [illegible]
2480 DATA 234,234,138,106,106,106,
    176,10
2490 DATA 106,176,24,106,176,38,106,
    176
2500 DATA 52,96,169,0,141,1,207,169
2510 DATA 251,45,21,208,141,21,208,32
2520 DATA 214,193,96,169,0,141,2,207
2530 DATA 169,247,45,21,208,141,21,
    208
2540 DATA 32,214,193,96,169,0,141,3
2550 DATA 207,169,239,45,21,208,141,
    21
2560 DATA 208,32,214,193,96,169,0,141
2570 DATA 4,207,169,223,45,21,208,141
2580 DATA 21,208,32,214,193,96,169,0
2590 DATA 141,5,212,169,252,141,6,212
2600 DATA 169,1,141,1,212,169,129,141
2610 DATA 4,212,169,128,141,4,212,96
2620 DATA 32,214,193,162,0,160,0,140
2630 DATA 248,7,140,39,208,136,208,
    247
2640 DATA 202,208,242,169,1,133,254,
    [illegible]
2650 DATA 173,2,208,141,8,212,169,0
2660 DATA 141,12,212,169,241,141,13,
    212
2670 DATA 169,33,141,11,212,169,32,
    141
2680 DATA 11,212,96,172,255,207,162,
    255
2690 DATA 202,208,253,136,208,248,96,
    238
2700 DATA 0,207,240,1,96,206,13,208
2710 DATA 169,48,141,12,208,173,13,
    208
2720 DATA 201,80,240,1,96,169,2,133
2730 DATA 254,96,162,10,169,208,157,2
2740 DATA 208,202,208,250,162,49,142,
    [illegible]
2750 DATA 208,142,1,208,162,1,142,32
2760 DATA 208,162,12,142,33,208,96,32
2770 DATA 0,192,32,74,194,173,30,208
2780 DATA 169,248,141,248,7,32,16,192
2790 DATA 32,16,192,32,141,192,32,141
2800 DATA 192,32,141,192,32,141,192,
    32
2810 DATA 184,192,32,249,192,32,31,
    [illegible]
2820 DATA 32,55,193,32,102,193,32,8
2830 DATA 194,32,35,194,32,47,194,24
2840 DATA 173,1,207,109,2,207,109,3
2850 DATA 207,109,4,207,208,1,96,165
2860 DATA 254,240,194,96,-1
```

Bliv tipsmillionær

■ Her bringer vi et lille tipsprogram, som kører efter statistik. Programmet genererer en udgangsstilling ud fra den aktuelle stilling plus 9 rækker, der laves ud fra den første række.
Når du starter programmet første gang, startes det med RUN, og ved restart tastes GOTO 100 □

Jens V. Nielsen

•HCT
Hans Chr. Thaysen






```
   0>REM  © J.V.NIELSEN 1985
  10 DIM A$(VAL "3",VAL "16",VAL
 "42"): DIM C$(VAL "3",VAL "16",
VAL "4"): DIM T$(VAL "10",VAL "1
3")
  15 LET S=VAL "32"
  20 FOR F=VAL "1" TO VAL "3": F
OR N=VAL "1" TO VAL "16": INPUT
(F;" DIV, NR.";N;" ");A$(F,N, TO
 VAL "10"): PRINT A$(F,N, TO VAL
 "10"): NEXT N: NEXT F
  25 PRINT AT VAL "11",VAL "14";
"VENT."
  30 FOR F=VAL "1" TO VAL "3"
  40 FOR N=VAL "1" TO VAL "16"
  45 LET C$(F,N,VAL "4")=CHR$ N
  50 FOR Z=N TO VAL "16"
  55 LET A$(F,Z,VAL "11" TO )=""
  60 IF A$(F,N)>A$(F,Z) THEN LET
 B$=A$(F,N): LET A$(F,N)=A$(F,Z)
: LET A$(F,Z)=B$
  70 NEXT Z: NEXT N: NEXT F
 100 POKE VAL "23658",VAL "8"
 105 PAPER VAL "7": BORDER VAL "
7": INK VAL "0"
 110 GO SUB VAL "200"
 120 RESTORE VAL "9020": FOR N=V
AL "1" TO VAL "7": READ B$: PRIN
T AT VAL "2"+N*VAL "2",VAL "1";N
;" ";B$: NEXT N
 130 PRINT '''"*****************
******************"
 140 LET B$=INKEY$
 150 IF B$<"1" OR B$>"7" THEN GO
 TO VAL "140"
 160 GO SUB VAL B$*1000: GO TO V
AL "100"
 200 CLS : PRINT "************ TI
P-85 *************"'': RETURN
1005 GO SUB VAL "200"
1010 DIM K$(VAL "2",VAL "13",VAL
 "10"): FOR N=VAL "1" TO VAL "13
"
1020 INPUT ("?=RET: KAMP NR.";N;
" HJEM.: "),K$(VAL "1",N): PRINT
TAB VAL "3"-LEN STR$ N;N;" ";K$(
VAL "1",N);" ";
1025 IF K$(VAL "1",N,VAL "1")="?
" THEN LET N=N-VAL "1": GO TO VA
L "1020"
1030 INPUT ("KAMP NR.",N;" UDE:"
);K$(VAL "2",N): PRINT K$(VAL "2
",N)
1035 NEXT N
1040 GO SUB VAL "200": FOR C=VAL
 "1" TO VAL "13": FOR Z=VAL "1"
TO VAL "2"
1045 FOR X=VAL "1" TO VAL "10":
IF K$(Z,C,X)<>" " THEN NEXT X
1050 LET H$=K$(Z,C, TO X-VAL "1"
)
1060 GO SUB VAL "7000": IF FEJL=
VAL "1" THEN INPUT ("NYT NAVN KA
MP ";C;" "),K$(Z,C): GO TO VAL "
1045"
1065 IF Z=VAL "1" THEN LET H=N
1067 IF Z=VAL "2" THEN LET U=N
1068 LET N=H
1070 NEXT Z: GO SUB VAL "1500"
1080 NEXT C: GO SUB VAL "9540":
GO TO VAL "2500"
1090 RETURN
1500 IF C=VAL "4" OR C=VAL "7" O
R C=VAL "10" THEN PRINT
1502 PRINT " ";A$(F,H, TO VAL "1
0");" ";A$(F,U, TO VAL "10")
1505 LET H1=VAL "0": LET U1=VAL
"0": LET N=H: LET X=U+VAL "10":
GO SUB VAL "8570": IF M2<>VAL "3
2" AND M3<>VAL "32 " THEN LET H1
=M2: LET U1=M3
1510 FOR n=VAL "1" TO VAL "16":
IF n=h OR n=u THEN GO TO VAL "16
00"
1515 LET MU=VAL "0": LET MH=VAL
"0"
1520 IF A$(F,N,H+VAL "10")=" " A
ND A$(F,N,H+VAL "26")=" " THEN G
O TO VAL "1600"
1530 LET X=H+VAL "10": GO SUB VA
L "8570": IF M3<>VAL "32" THEN L
ET MU=(M2>M3)
1540 LET X=H+VAL "26": GO SUB VA
L "8570': IF M3<>VAL "32" THEN L
ET MU=(M2>M3)
1560 IF A$(F,N,U+VAL "10")=" " A
ND A$(F,N,U+VAL "26")=" " THEN G
O TO VAL "1600"
1570 LET X=U+VAL "10": GO SUB VA
L "8570": IF M3<>VAL "32" THEN L
ET MH=(M2>M3)
1580 LET X=U+VAL "26": GO SUB VA
L "8570": IF M3<>VAL "32" THEN L
ET MH=(M2>M3)
1585 LET H1=H1+MH: LET U1=U1+MU
1600 NEXT N
1705 LET N=H: GO SUB VAL "8500":
 LET H1=H1+(P+VAL "1")/(K+VAL "1
")
1710 LET N=U: GO SUB VAL "8500":
 LET U1=U1+P/(K+VAL "1")
1805 IF H1=U1 THEN LET T$(VAL "1
",C)="X": LET T1=VAL "20": LET T
X=VAL "90"
1810 IF H1>U1 THEN LET T$(VAL "1
",C)="1": LET T1=VAL "80": LET T
X=VAL "87"
1820 IF H1<U1 THEN LET T$(VAL "1
",C)="2": LET T1=VAL "15": LET T
X=VAL "10"
1830 PRINT T$(VAL "1",C)
1840 FOR N=VAL "2" TO VAL "10"
1850 LET U=INT (RND*VAL "101")
1860 IF U<T1 THEN LET T$(N,C)="1
": GO TO VAL "1890"
1870 IF U<TX THEN LET T$(N,C)="X
": GO TO VAL "1890"
1880 LET T$(N,C)="2"
1890 NEXT N: RETURN
2010 GO SUB VAL "200": INPUT "13
 RIGTIGE.",R$
2020 IF LEN R$<>VAL "13" THEN GO
 TO VAL "2010"
2030 GO SUB VAL "2500": FOR F=VA
L "1" TO VAL "10": LET K=VAL "0"
: FOR N=VAL "1" TO VAL "13": IF
R$(N)=T$(F,N) THEN LET K=K+VAL "
1"
2040 NEXT N
2050 PRINT AT N+VAL "4",F*VAL "3
",K
2055 IF k>=VAL "10" AND K<VAL "1
3" THEN PRINT AT VAL "20",VAL "0
","PREMIE I RAEKKE ";F;" EN ",K
2056 IF k=VAL "13" THEN PRINT AT
 VAL "21",VAL "0"; FLASH VAL "1"
;"PREMIE I RAEKKE ";F;" EN ";K
2060 NEXT F: LET R$="": GO TO VA
L "9540"
2502 GO SUB VAL "200"
2505 FOR N=VAL "15" TO VAL "255"
 STEP VAL "24": PLOT N,VAL "32":
 DRAW VAL "0",VAL "112"
2507 NEXT N: DRAW VAL "-240",VAL
 "0"
2510 PLOT VAL "15",VAL "32": DRA
W VAL "240",VAL "0": FOR N=VAL "
64" TO VAL "144" STEP VAL "24":
PLOT VAL "15",N: DRAW VAL "240",
VAL "0"
2514 NEXT N
2520 OVER VAL "1": FOR F=VAL "1"
```



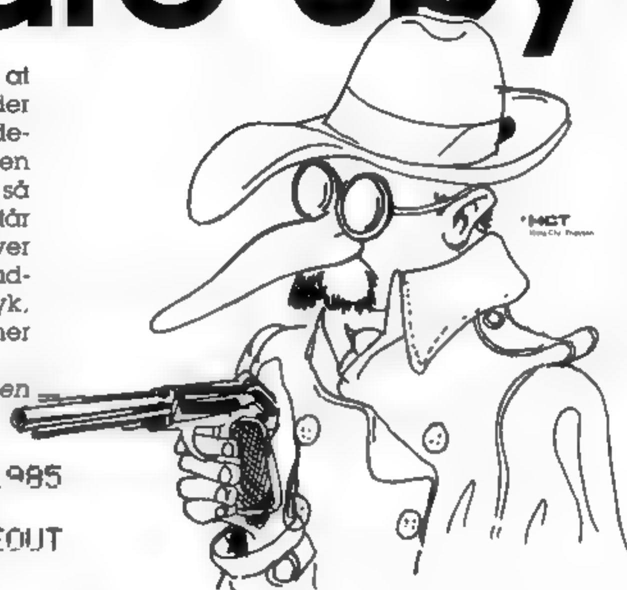
```
 TO VAL "10": PRINT AT VAL "4",V
AL "3"*F;F: FOR N=VAL "1" TO VAL
 "13": PRINT OVER VAL "1";AT N+V
AL "4",VAL "1"+((F-VAL "1")*VAL
"3"+(VAL "1" AND T$(F,N)="1")+(V
AL "2" AND T$(F,N)="X")+(VAL "3"
 AND T$(F,N)="2"));T$(F,N): NEXT
 N: NEXT F: OVER VAL "0"
2530 GO TO VAL "9540":
3005 GO SUB VAL "200"
3010 INPUT "HJEMMEHOLD:";H$: IF
 H$="" THEN PRINT #1;AT VAL "1",V
AL "7";"LISTERNE SORTERES.": GO
TO VAL "5500"
3015 GO SUB VAL "7000": IF FEJL=
VAL "1" THEN LET FEJL=VAL "0": G
O TO VAL "3010"
3020 INPUT ("ANTAL MAAL ";A$(F,N
, TO VAL "10");":");M: LET H=N
3025 PRINT A$(F,H, TO VAL "10");
M
3030 INPUT "UDE HOLD:",H$
3035 GO SUB VAL "7000": IF FEJL=
VAL "1" THEN LET FEJL=VAL "0": G
O TO VAL "3030"
3040 INPUT ("ANTAL MAAL ";A$(F,N
, TO VAL "10");":");M1: LET U=N
3045 PRINT A$(F,U, TO VAL "10");
M1
3050 PRINT #1;AT VAL "1",VAL "10
","OK.(N/ENTER)": IF INKEY$="N"
THEN GO TO VAL "3010"
3055 PAUSE VAL "1": IF CODE INKE
Y$<>VAL "13" THEN GO TO VAL "305
0"
3060 LET A$(F,H,U+VAL "26")=CHR$
 M: LET A$(F,U,H+VAL "10")=CHR$
M1
3070 PRINT : GO TO VAL "3010"
4020 CLS : INPUT "DIVISION. ";F:
 PRINT 'TAB VAL "12";F;". DIV."
4025 IF F>VAL "3" OR F<VAL "1" T
HEN GO TO VAL "4020"
4030 PRINT '" KLUB             K.
 + SC.-   P."'': DRAW VAL "255",
VAL "0": DRAW VAL "0",VAL "175":
 DRAW VAL "-255",VAL "0": DRAW V
AL "0",VAL "-175": PLOT VAL "0",
VAL "155": DRAW VAL "255",VAL "0
": PLOT VAL "0",VAL "139": DRAW
VAL "255",VAL "0": PLOT VAL "132
",VAL "139": DRAW VAL "0",VAL "-
139": PLOT VAL "166",VAL "139":
DRAW VAL "0",VAL "-139": PLOT VA
L "187",VAL "139": DRAW VAL "0",
VAL "-139": PLOT VAL "220",VAL "
139": DRAW VAL "0",VAL "-139"
4040 FOR Z=VAL "1" TO VAL "16"
4044 LET N=CODE C$(F,Z,VAL "4"):
 GO SUB VAL "8500"
4045 PRINT AT Z+VAL "4",VAL "1";
A$(F,N, TO VAL "10");AT Z+VAL "4
",VAL "19"-LEN STR$ K;K;AT Z+VAL
 "4",VAL "23"-LEN STR$ M;M;AT Z+
VAL "4",VAL "27"-LEN STR$ M1;M1;
AT Z+VAL "4",VAL "31"-LEN STR$ P
;P
4050 NEXT Z
4060 GO SUB VAL "9550"
[illegible]
5010 SAVE "T-85" LINE 100: CLS :
 PRINT AT 11,2;"  SPOL TILBAGE F
OR VERIFY ": VERIFY "": RETURN
5501 FOR F=VAL "1" TO VAL "3": F
OR N=VAL "1" TO VAL "16": GO SUB
 VAL "8500": LET C$(F,N,VAL "1")
=CHR$ P: LET C$(F,N,VAL "2")=CHR
$ (M+VAL "100"-M1): LET C$(F,N,V
AL "4")=CHR$ N: LET C$(F,N,VAL "
3")=CHR$ (VAL "17"-CODE C$(F,N,V
AL "4")): NEXT N: NEXT F
5510 FOR F=VAL "1" TO VAL "3": F
OR N=VAL "1" TO VAL "16"
5520 FOR Z=N TO VAL "16"
5530 IF C$(F,N, TO VAL "3")<C$(F
,Z, TO VAL "3") THEN GO SUB VAL
"5570"
5540 NEXT Z: NEXT N: NEXT F
[illegible]
5570 LET B$=C$(F,Z): LET C$(F,Z)
=C$(F,N): LET C$(F,N)=B$: RETURN

6000 GO SUB VAL "200": OPEN #2,"
S"
6001 INPUT "NAVN. (ENTER=MENY.)."
,H$: IF H$="" THEN GO TO VAL "95
40"
6003 GO SUB VAL "7000": IF FEJL
THEN LET FEJL=VAL "0": GO TO VAL
 "6001"
6004 GO SUB VAL "8500": PRINT TA
B VAL "10";F;" DIVISION."''A$(F,N
, TO VAL "10");"  +";TAB VAL "15"
-LEN STR$ M;M;"  -";TAB VAL "20"
-LEN STR$ M1;M1,"   POINT=";TAB
VAL "30";P''
6009 FOR X=VAL "42" TO VAL "11"
STEP VAL "-1"
6010 IF A$(F,N,X)<>" " THEN GO S
UB VAL "8570": GO SUB VAL "6040"
6020 NEXT X: PRINT : GO TO VAL "
6001"
6040 IF X>=VAL "27" THEN PRINT ;
A$(F,N, TO VAL "10");" ";A$(F,X-
VAL "16"-VAL "16"*(X>=VAL "27"),
 TO VAL "10");" ",M2;"-",M3: RET
URN
6050 IF X<VAL "27" THEN PRINT A$
(F,X-VAL "10", TO VAL "10");" ";
A$(F,N, TO VAL "10");" ";M3;"-";
M2: RETURN
7005 IF B$="7" THEN GO TO VAL "7
500"
7010 LET FEJL=VAL "0": FOR F=VAL
 "1" TO VAL "3": FOR N=VAL "1" T
O VAL "16"
7020 IF H$=A$(F,N, TO LEN H$) TH
EN RETURN
7030 NEXT N: NEXT F
7040 GO TO VAL "9500"
7500 INPUT "PRINTER.(J/N).",H$:
IF H$="J" THEN OPEN #VAL "2","P"
7510 FOR F=VAL "1" TO VAL "3": G
O SUB VAL "7550": LET K=VAL "0":
 FOR N=VAL "1" TO VAL "16"
7520 FOR X=VAL "27" TO VAL "42":
 IF A$(F,N,X)<>" " THEN GO SUB V
AL "8570": GO SUB VAL "6040": LE
T K=K+VAL "1"
7525 IF H$<>"J" AND K=VAL "20" T
HEN GO SUB VAL "9540": GO SUB VA
L "7550"
7530 NEXT X: NEXT N: IF H$<>"J"
THEN GO SUB VAL "9540"
7540 NEXT F: CLOSE #VAL "2": IF
H$<>"J" THEN GO TO VAL "9540"
7545 RETURN
7550 IF H$="J" THEN LPRINT
7560 LET K=VAL "0": CLS : PRINT
 TAB VAL "10";F;" DIVOSION."''':
RETURN
8505 LET M=VAL "0": LET M1=VAL "
0": LET P=VAL "0"
8510 LET K=VAL "0": FOR X=VAL "1
1" TO VAL "42": IF A$(F,N,X)<>"
" THEN GO SUB VAL "8560": LET K=
K+VAL "1"
8520 NEXT X: RETURN
8570 IF X>=VAL "27" THEN GO TO V
AL "8590"
8580 IF X<VAL "27" THEN GO TO VA
L "8700"
8590 LET M3=CODE A$(F,X-VAL "26"
,N+VAL "10")
8592 GO TO VAL "8701"
8700 LET M3=CODE A$(F,X-VAL "10"
,N+VAL "26")
8701 LET M2=CODE A$(F,N,X)
8702 IF M2>M3 THEN LET P=P+VAL "
2"
8703 IF M2=M3 THEN LET P=P+VAL "
1"
8704 LET M=M+M2: LET M1=M1+M3
8710 RETURN
9020 DATA "INDPUT TIPSKAMPE.","K
ONTROL AF TIPSKUPON.","INDPUT RE
SULTATER.","UDSKRIV STILLING.","
SAVE PROGRAM.","SE RESULTATER.",
"SE ALLE KAMPE"
9510 LET FEJL=VAL "1": PRINT #1;
AT VAL "1",0;"NAVN FINDES IKKE.":
 PAUSE VAL "100": RETURN
9545 IF A$<>"" THEN RETURN
9550 PRINT #1;AT VAL "1",VAL "0"
;"TRYK ENTER  K=COPY.": PAUSE 1:
 PAUSE 0: IF INKEY$="K" THEN INP
UT ; COPY : LPRINT ''
9560 RETURN
```

Adventure Spy

■ En af de ting der gør livet svært for danske adventure-freaks er, at spillene oftest er på engelsk, og så er det svært at gætte sig til, hvilke ord man skal bruge.
Følgende lille program kan klare skærene. Man indtaster navnet på den maskinkode-fil, som man vil undersøge. Den læses herefter ind. (Vær i øvrigt opmærksom på, at der ofte er en BASIC-loader foran selve spillet på båndene, den må man spole hen over). Programmet finder så de steder i spillet, hvor der står noget i klartekst og udskriver det. Noget af det, man får udskrevet, er det rene volapyk, men på et tidspunkt kommer ordlisten!□

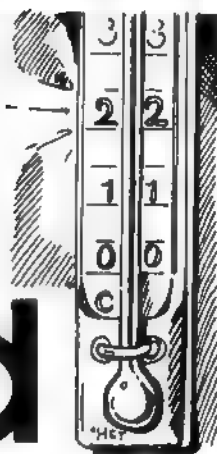
Lars Christensen



```
10 '" ADVENTURE SPY (c) by LCSoft, 1985
20 INPUT "Indtast filnavn : ",navn$
30 OPENOUT "dummy":MEMORY &4FF:CLOSEOUT
40 LOAD navn$,&500
50 Pc=&500
60 Pc=Pc+1:IF PEEK(Pc)<65 OR PEEK(Pc)>123 THEN 60
70 Pc=Pc+1:IF PEEK(Pc)<65 OR PEEK(Pc)>123 THEN 60
80 PRINT CHR$(PEEK(Pc-1));CHR$(PEEK(Pc));
90 Pc=Pc+1:IF PEEK(Pc)<65 OR PEEK(Pc)>123 THEN PRINT" "::GOTO 60
100 PRINT CHR$(PEEK(Pc));:GOTO 90
```



2. grad



■ Dette program til kompatible PC'ere kan udregne andengradsligninger hurtigere end temperaturen stiger 1 grad, når du sveder over dine skoleopgaver.
Programmet anvender sig af den sædvanlige formel f (x) = Ax2+Bx+C.
Du indtaster værdierne for A, B og C, og lynhurtigt får du værdierne for diskriminanten, toppunktet og rødderne.
Programmet er skrevet helt i BASIC og tager kun et øjeblik at indtaste.□

Lars Sørensen

```
10 REM ANDENGRADSPOLYNOMIUMS PROGRAM AF LARS SØRENSEN
20 CLS
30 LOCATE 2,23 : PRINT "ANDENGRADSPOLYNOMIUMS PROGRAM"
40 PRINT : PRINT "Programmet bruger formlen f(x) = Ax^2 + Bx + C"
50 PRINT : PRINT "Værdierne A, B og C skal indtastes, ";
60 PRINT "derefter udregner programmet:"
70 PRINT : PRINT "toppunktet (XO,YO), diskriminanten D og rødderne."
80 PRINT : PRINT : INPUT "Tast (RETURN) for at fortsætte", A$
90 CLS
100 LOCATE 2,23 : PRINT "ANDENGRADSPOLYNOMIUMS PROGRAM" : PRINT
110 INPUT "Indtast A ",A
120 IF A=0 THEN BEEP : GOTO 90
130 INPUT "Indtast B ",B
140 INPUT "Indtast C ",C
150 REM
160 PRINT : PRINT
170 D=B^2-4*A*C
180 XO=-B/(2*A)
190 YO=-D/(4*A)
200 PRINT "D  =" D
210 PRINT "XO =" XO
220 PRINT "YO =" YO
230 PRINT : PRINT
240 IF D<O THEN PRINT "Polynomiet har ingen rødder" : GOTO 330
250 IF D>O THEN 290
260 X=-B / (2*A)
270 PRINT "Polynomiet har roden " X
280 GOTO 330
290 X1=(-B+SQR(D)) / (2*A)
300 X2=(-B-SQR(D)) / (2*A)
310 PRINT "Polynomiet har rødderne: " X1
320 PRINT "og " X2
330 PRINT : PRINT
340 PRINT "Prøve igen (j/n)"
350 A$ = INKEY$
360 IF A$="" THEN 350
370 IF A$="j" OR A$="J" THEN 90
```



Race

```
0 PRINT"                    VENT LIDT !!!"
10 FORA=828TO920 READB POKEA,B NEXT
20 DATA169,206,133,251,133 253 169 31,133 252,169 151 1.5 254 160, 177 251 170
30 DATA152,24,105 22 168 138 145 251,152,56 233,22,168 1.. 253 170 152,24,105,22
40 DATA168 138,145 253 152,56,233,22,168 200 192 22,144 219 165,251 56 233 22
50 DATA133,251,133 253 176,4,198 252,198,254,165,252 201 30 176 196 169,30,133,2
52
60 DATA169 0 133 251 168,169,32,145 251,200 192,22,144,247 96
90 FORA=7344TO7679 POKEA PEEK(A+25600) NEXT
100 FORA=7168TO7343 READB POKEA B NEXT POKE52,28 POKE56 28 POKE36869 255
110 DATA219,255 219 24 24 219 255 219,,00 83 39 60 231 165 231
120 DATA245,250,245,250,245,250,245 250,95 175 95 175 95,175 95 175
130 DATA25,61,127 255,239,71,3,1,255 255,255 255 255 255 255 255 255
140 DATA152,188 254 255 247,226,192,128 192 224 240 124 1.6 6. 15 3
150 DATA8 24,28,28 60 62 255 255,3,7 15,62 126,252 248 192
160 DATA255,131,153,153,131,145,153 255 255,231 195 153 129 153 153 255
170 DATA255,227,201 159,159 201,227 255 255 129 159 135 135 159 129 255
180 DATA245,122 61 30,15 7,3,1,04 170,05 170 213 234 245 250
190 DATA95,175,87,171,85 170 85 42,128,192 224,240 128 168 94,175
200 DATA1 3,7,14 29,58,117,234 245,234,213,170,85 170 85 170
210 DATA85,170 85 170,85 171 87,175 87,174,92,184 114 224 194 128
10001 POKE36879 255 POKE37139,0 PRINT"          EJEKELEME"   STILLEN."
10002 PRINT"BILEN STYRES TIL HOIRE OG VENSTRE MED JOY-   FREM IK TILBAGE."
10003 PRINT"GEARSKIFT SKER VED AT STYRE JOYSTICKEN        1 2. GEAR
10005 PRINT"BILEN SER SAADAN UD      1 1. GEAR
                                      TRYK FIRE PAA JOYSTICK"
10006 PRINT"  3. GEAR
10009 IF(PEEK(37137)AND32)<>0THEN10009
10010 TI$="000000" A=9 B=11 C=50 PRINT"" POKE36878.4
10020 SYS828 PRINT"TAB(A)A$. IFRND(1)<.1THENPRINT"TAB(A+INT(RND(1)*4)+1)"
 Q=1
10022 IFQ=2THENPOKE36876,245 POKE36878,10 POKE36878.4 FORE=1TO10 NEXT
10023 IFQ=2THENPOKE36876,243 POKE36878,10 POKE36878,4 FORE=1TO14 NEXT POKE36876,
 Q=0
10026 IFQ=1THENPOKE36876,243 POKE36878,10 POKE36878,4 FORE=1TO14 NEXT
10027 IFQ=1THENPOKE36876 245 POKE36878,10 POKE36878,4 FORE=1TO10 NEXT Q=2 POKE36
876,0
10030 IFD>22ANDPEEK(8163+B)<>5THEN10141
10040 POKEB+8163 0 POKEB+30003,0+C/12.5
10041 E=0 IFRND(1)<.5THENA=A-1 E=E+1
10050 IFRND(1)<.5THENA=A+1 E=E+2
10051 IFE=0ORE=3THENA$="   EEEEC"
10052 IFE=1THENA$="   EEEPQ"
10053 IFE=2THENA$="   S EEETU"
10060 A=A+(A>16)-(A<0) E=PEEK(37137) IFD<21THEN10100
10076 POKE36875,200-C POKE37154 127 B=B+((EAND16)=0)-((PEEK(37152)AND128)=0)
10100 POKE37154 255 C=C+25*((EAND4)=0)-25*((EAND8)=0) C=C+(C>50)*25-(C<0)*25
10130 D=D+1 IFD=1000THEN10200
10140 FORE=1TOC NEXT POKE36875.0 GOTO10020
10141 FORA=4TO6 POKEB+8150+A A POKEB+8136+A,A+3 NEXT FORA=0TO2 FORC=0TO1
10143 POKEB+38882+A-C*22,0 NEXTC,A FORA=15TO0STEP-1 POKE36877 140+A POKE36865 30
-A
10145 FORC=1TO50 NEXT POKE36864.12+A/2 POKE36877.160-A POKE36865 30+A FORC=1TO50
 NEXT
10148 POKE36864 12-A/2 POKE36878,A NEXT FORA=1TO1500 NEXT
10150 PRINT"    M,PAA INT((TI/60)*100)/100" SEK."
10151 POKE36877 0 POKE36875 0 POKE36876.0
10152 PRINT"TRYK FIRE FOR NYT SPILENHVER ANDEN TAST    STOPPER SPILLET."
10153 GETA$ IFA$<>""THEN10160
10154 IF(PEEK(37137)AND32)=0THENCLR GOTO10010
10155 GOTO10153
10160 POKE37139,128 POKE36869,240 PRINT"" END
10200 POKE36876,0 POKE36875,0 FORA=1TO100 NEXT
10210 POKE36878,10 FORA=130TO250 POKE36876 A FORB=1TO30 NEXTB A POKE36876 0
10220 PRINT"          EJEKELEME       TILLYKKE. DU KLAREDE 1000 METER."
10230 PRINT" DU BRUGTE"INT((TI/60)*100)/100
10240 PRINT" SEKUNDER PAA BANEN." GOTO10151
```

HCT
Hans Chr. Thaysen

VIC 20

■ For dem med benzin i blodet og en fartdjævel i kroppen er Roadrace det helt rigtige spil. Undgå at få cyklister på køleren, og lad være med at smadre bilen ind i bolværket. Hvis bilen eksploderer, oplyser computeren længden af den tilbagelagte strækning i forhold til tiden. Styringen foregår ved hjælp af joystick. Spillet er lavet til en standard VIC-20 ■

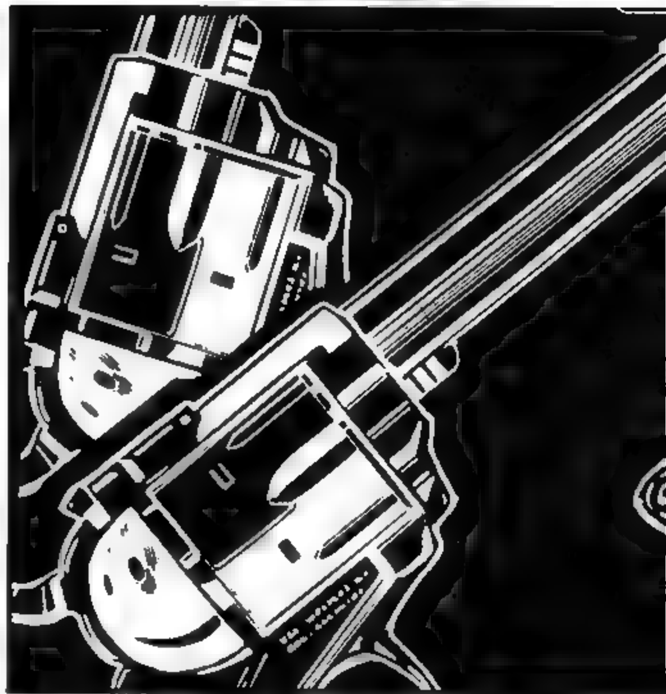
Kim Berg Hansen

Shoot'EM



■ Programmet tegner en labyrint i pæn grafik. Din opgave er at gå rundt og finde forskellige ting, samt at undgå uhyrer – eller skyde dem. Selvom programmet er meget langt kan det virkelig betale sig at taste det ind. Det er nemlig helt på højde med »Gateway to APshai«, dog ikke helt så hurtigt, og heller ikke med så mange skærme. Programmet er selvforklarende og benytter ikke joystick.□

Christian Hansen



```
0 POKE 55,255 POKE 56,47!V=53248
   .FOR I=12544 TO 12551:POKE I,0
   :NEXT:POKE V+32,0
1 POKE V+33,0.FOR I=12288 TO 12319
   .READ A'POKE I,A NEXT
   POKE 54296,15
2 POKE V+24,28 POKE V+22,
  PEEK(V+22)OR 16 PRINT"(CLR)"
   .FOR I=12352 TO 12991.READ A
   :POKE I,A
3 NEXT.POKE V+37,10:POKE V+38,5
5 DIM A$(24):R=0.POKE 54278,0
   POKE 54292,0
10 FOR I=0 TO 24.READ A$(I):NEXT.LI=3
   KB=197 SC=0
15 POKE V+16,0 POKE V,150
   POKE V+1,120 POKE V+39,6
   'POKE V+28,15:POKE 2040,193:DI=0
20 POKE V+40,2
[illegible]
55 K=PEEK(KB) A=PEEK(V)+(K=10)*8-(K=
   18)*8:B=PEEK(V+16)AND 1
56 IF K=10 THEN DI=1
57 IF K=18 THEN DI=0
58 POKE 2040,193+DI
60 IF A<0 AND B THEN B=0.A=252
65 IF A>255 AND B=0 THEN B=1:A=0
67 IF B AND A>60 THEN POKE V+16,
  PEEK(V+16)AND 254.POKE V,20 R=R+1
   :GOTO 50
68 IF B=0 AND A<20 THEN POKE V+16,
  PEEK(V+16)OR 1 POKE V,60.R=R-1
   GOTO 50
70 POKE V,A POKE V+16,PEEK(V+16)OR B
   IF B=0 THEN POKE V+16,
  PEEK(V+16)AND 254
75 A=PEEK(V+1)+(K=9)*8-(K=23)*8
77 IF A<52 THEN POKE V+1,220 R=R+5
   :GOTO 50
78 IF A>220 THEN POKE V+1,52:R=R-5
   GOTO 50
80 POKE V+1,A IF PEEK(V+31)AND 1 THE
   N 2000
85 IF PEEK(V+30)AND 1 THEN 95
90 GOTO 150
95 IF PEEK(V+30)>128 THEN 115
100 IF PEEK(V+30)AND 8 THEN 2000
110 IF PEEK(V+30)AND 4 THEN 2000
112 GOTO 150
115 SC=SC+INT(RND(1)*5+1)*50
125 POKE V+21,PEEK(V+21)AND 127 T=-1
150 IF K<>13 THEN 200
151 POKE 54276,0 POKE 54277,204
   POKE 54273,137 POKE 54272,43
   POKE 54276,33
152 POKE 54290,0 POKE 54291,136
   POKE 54287,69 POKE V+16,
  PEEK(V+16)AND 253
153 POKE 54286,149 DS=8 SH=1
   'X=PEEK(V)+24.IF PEEK(V+16)AND 1
  THEN X=X+256
154 POKE 54290,17 IF DI THEN DS=-8
   X=X-40
155 B=0 IF X>256 THEN B=2 X=X-256
160 POKE V+2,X POKE V+3,PEEK(V+1)
   POKE V+16,PEEK(V+16)OR B
   'POKE 2041,195+DI
162 POKE V+21,PEEK(V+21)OR 2
170 A=PEEK(V+2)+DS B=PEEK(V+16)AND 2
   IF A<0 AND B THEN A=248 B=0
175 IF A>255 AND B=0 THEN B=2 A=0
180 POKE V+2,A POKE V+16,
  PEEK(V+16)OR B IF B=0 THEN POKE V
  +16,PEEK(V+16)AND 253
185 IF PEEK(V+31)AND 2 THEN POKE V+2
  1,PEEK(V+21)AND 253 GOTO 199
190 IF(A<20 AND B=0)OR(A>60 AND B)TH
  EN POKE V+21,PEEK(V+21)AND 253
   GOTO 200
191 U=PEEK(V+30) IF(U AND 128)THEN I
  F(U AND 2)THEN 198
192 IF U AND 2 THEN 194
193 GOTO 198
194 IF(U AND 4)AND M1<5 THEN POKE V+
  21,PEEK(V+21)AND 253 SH=0
   SC=SC+M1*10 M1=5 GOTO 199
195 IF(U AND 8)AND M2<5 THEN POKE V+
  21,PEEK(V+21)AND 253 SH=0
   SC=SC+M2*10 M2=5 GOTO 199
198 GOTO 170
199 POKE 54276,0.POKE 54277,72
   POKE 54273,4 POKE 54272,73
   .POKE 54276,129
200 IF M1=0 THEN 300
205 X=PEEK(V+4) Y=PEEK(V+5)
   IF PEEK(V+16)AND 4 THEN X=X+256
210 YX=PEEK(V) YY=PEEK(V+1)
   IF PEEK(V+16)AND 1 THEN YX=YX+256
212 IF M1>4 THEN 275
215 IF M1=4 THEN 250
220 IF M1=3 AND RND(1)>.3 THEN 250
225 X1=X+(X>YX)*S1-(X<YX)*S1
   Y1=Y+(Y>YY)*S1-(Y<YY)*S1
227 IF X1>255 THEN X1=X1-256
   POKE V+16,PEEK(V+16)OR 4 GOTO 235
230 POKE V+16,PEEK(V+16)AND 251
235 POKE V+4,X1 POKE V+5,Y1
247 GOTO 300
250 X1=X+INT(RND(1)*3-1)*S1
   .Y1=Y+INT(RND(1)*3-1)*S1
251 IF X1<20 OR X1>320 OR Y1<52 OR Y
  1>220 THEN X1=X Y1=Y
255 POKE V+16,PEEK(V+16)AND 251
   IF X1>255 THEN X1=X1-256
   POKE V+16,PEEK(V+16)OR 4
260 POKE V+4,X1 POKE V+5,Y1
270 GOTO 300
275 IF M1=10 THEN 290
280 POKE V+41,1:POKE V+28,
  PEEK(V+28)AND 251 M1=M1+1 GOTO 300
290 POKE V+28,PEEK(V+28)OR 4 M1=0
   POKE V+21,PEEK(V+21)AND 251
300 IF M2=0 THEN 400
305 X=PEEK(V+6) Y=PEEK(V+7)
   IF PEEK(V+16)AND 8 THEN X=X+256
310 YX=PEEK(V) YY=PEEK(V+1)
   IF PEEK(V+16)AND 1 THEN YX=YX+256
312 IF M2>4 THEN 375
315 IF M2=4 THEN 350
320 IF M2=3 AND RND(1)>.3 THEN 350
325 X1=X+(X>YX)*S2-(X<YX)*S2
   Y1=Y+(Y>YY)*S2-(Y<YY)*S2
327 IF X1>255 THEN X1=X1-256
   POKE V+16,PEEK(V+16)OR 8 GOTO 335
330 POKE V+16,PEEK(V+16)AND 247
335 POKE V+6,X1 POKE V+7,Y1
347 GOTO 400
350 X1=X+INT(RND(1)*3-1)*S2
  :Y1=Y+INT(RND(1)*3-1)*S2
351 IF X1<20 OR X1>320 OR Y1<52 OR Y
  1>220 THEN X1=X Y1=Y
355 POKE V+16,PEEK(V+16)AND 247
   IF X1>255 THEN X1=X1-256
   POKE V+16,PEEK(V+16)OR 8
360 POKE V+6,X1.POKE V+7,Y1
370 GOTO 400
375 IF M2=10 THEN 390
380 POKE V+42,1.POKE V+28,
  PEEK(V+28)AND 247 M2=M2+1 GOTO 400
390 POKE V+28 PEEK(V+28)OR 8 M2=0
   POKE V+21,PEEK(V+21)AND 247
400 GOTO 55
1000 A$=A$(R) B$="0000" PRINT"(CLR)"
   POKE V+35,8+INT(R/5) POKE V+21,0
   FOR I=1 TO 20
1005 IF LEN(A$)>=4 THEN B$=LEFT$(A$,
  4) A$=RIGHT$(A$,LEN(A$)-4)
1010 PRINT"(HOME)",TAB((I-1)*2),
   D=VAL(LEFT$(B$,2))
   U=VAL(RIGHT$(B$,2))
1015 IF D=0 THEN 1025
1020 FOR J=1 TO D PRINT"@A(CRSR NED,
  CRSR VENSTRE2)"; NEXT
1025 PRINT"(HOME,CRSR NED23)",
  TAB((I-1)*2),
1030 IF U>0 THEN FOR J=1 TO U
   PRINT"@A(CRSR OP,CRSR VENSTRE2)";
   NEXT
1035 NEXT I T=-1 IF RND(1)<.6 THEN 1
  065
1037 T=0 POKE V+14,100+RND(1)*150
1040 POKE V+15,100+RND(1)*50
   POKE V+16,PEEK(V+16)AND 127
   POKE V+46,2
1045 POKE V+29,PEEK(V+29)OR 128
   POKE 2047,197 IF KE THEN 1055
1055 POKE V+21,128 I=PEEK(V+31)+PEEK
  (V+31)+PEEK(V+31)
1060 IF PEEK(V+31)AND 128 THEN T=-1
   POKE V+21,0
1065 POKE V+21,PEEK(V+21)OR 1
   I=PEEK(V+31).I=PEEK(V+30)
1070 M1=0 M2=0 IF RND(1)<.3 THEN 1110
1072 POKE V+4,RND(1)*236+20
   POKE V+5,RND(1)*168+52
1075 M1=INT(RND(1)*4+1)
   POKE 2042,198+M1 POKE V+41,6 S1=2
1080 IF M1=2 THEN POKE V+41,11 S1=6
1085 IF M1=3 THEN POKE V+41,9 S1=4
1090 IF M1=4 THEN POKE V+41,14'S1=4
1100 POKE V+21,PEEK(V+21)OR 4
   'I=PEEK(V+31)
1110 IF RND(1)<.3 THEN 1150
1112 POKE V+6,RND(1)*236+20
   POKE V+7,RND(1)*168+52
1115 M2=INT(RND(1)*4+1)
   POKE 2043,198+M2 POKE V+42,6 S2=2
1120 IF M2=2 THEN POKE V+42,11 S2=6
1125 IF M2=3 THEN POKE V+42,9 S2=4
1130 IF M2=4 THEN POKE V+42,14 S2=4
1135 POKE V+21,PEEK(V+21)OR 8
   .I=PEEK(V+31)
1150 PRINT"(HOME,CRSR NED24)";
   FOR I=1 TO LI PRINT"(HVID)B ",
   NEXT
1155 POKE V+28,15
1200 RETURN
```



```
2000 POKE V+28,PEEK(V+28)AND 254
     POKE 54276,0 POKE 54277,143
     POKE 54273,34
2001 POKE 54272,75 POKE 54276,129
     POKE V+39,1 FOR I=1 TO 2000 NEXT
2004 POKE V,150 POKE V+1,120
2005 POKE V+28,PEEK(V+28)OR 1
     POKE V+39,6 POKE V+21,0 LI=LI-1
     R=0 IF LI>0 THEN 50
2010 POKE V+24,20 PRINT"(CLR,
     GRØN)HARD LINES, YOU WERE KILLED"
2012 PRINT"(CRSR NED3,
     GUL)YOU SCORED"SC
2015 PRINT"(CRSR NED2,
     LILLA)ANOTHER GAME ?"
2017 POKE 54273,0 POKE 54272,0
     POKE 54287,0 POKE 54286,0
2020 GET A$ IF A$="Y"THEN SC=0 LI=3
     POKE V+24,20 GOTO 15
2025 IF A$<>"N"THEN 2020
2030 END
10000 DATA 255,234,234,234,234,234,
     234,255,255,171,171,171,171,171,
     171,255
10005 DATA 24,24,255,24,60,108,108,
     108,0,6,249,70,0,0,0,0
11000 DATA 0,0,0,0,21,0,0,21,0,0,4,0,
     0,170,0,2,170,138,2,42,164,2,42,0,
     2,42,0
11005 DATA 2,42,0,1,42,0,0,63,0,0,63,
     0,0,51,0,0,51,0,0,243,0,0,195,192,
     0,192,192
11010 DATA 0,192,192,0,240,240,0,0,0,
     99
11015 DATA 0,0,0,0,84,0,0,84,0,0,16,
     0,0,170,0,162,170,128,26,168,128,
     0,168,128
11020 DATA 0,168,128,0,168,128,0,168,
     64,0,252,0,0,252,0,0,204,0,0,204,
     0,0,207,0
11025 DATA 3,195,0,3,3,0,3,3,0,15,15,
     0,0,0,0,99
11030 DATA 0,0,0,0,0,0,3,0,0,0,32,0,
     12,168,0,194,168,0,12,168,0,0,32,
     0,3,0,0,0,0
11035 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
     0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
     0,0,0,0
11040 DATA 99,0,0,0,0,0,0,0,0,192,0,
     0,0,0,42,48,0,42,131,0,42,48,0,0,
     0,0,0,192
11045 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
     0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
     0,0,0,0
11050 DATA 0,0,99,0,56,0,0,126,0,1,
     231,128,3,1,192,6,0,224,0,0,224,0,
     0,224
11055 DATA 0,1,192,0,3,128,0,7,0,0,
     14,0,0,28,0,0,56,0,0,48,0,0,48,0,
     0,48,0,0,0,0
11060 DATA 0,0,0,0,48,0,0,120,0,0,48,
     0,99,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
     48,0,0,206
11065 DATA 0,3,3,15,252,3,3,3,3,3,0,
     206,0,0,48,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
     0,0,0,0,0
11070 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
     0,99
11075 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,192,0,3,
     48,0,12,0,12,12,0,48,42,0,12,170,
     128
11080 DATA 3,153,176,0,170,140,0,42,
     3,0,12,12,0,12,0,3,48,0,0,192,0,0,
     0,0,0,0,0
11085 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
     99,0,0,0,0,42,0,0,38,0,0,42,0,0,8,
     0,2,170,160
11090 DATA 2,46,32,2,46,32,3,42,48,2,
     21,32,2,42,32,0,42,0,0,34,0,0,128,
     128
11095 DATA 0,192,192,0,128,128,0,128,
     128,0,34,0,0,34,0,0,162,128,2,162,
     160,99
11100 DATA 0,0,0,0,9,92,0,46,0,0,191,
     128,2,110,96,194,89,96,73,89,88,
     73,89,88
11105 DATA 110,170,174,9,89,89,2,89,
     89,2,89,97,0,174,99,0,191,128,0,
     46,0
11110 DATA 0,0,0,3,84,0,0,0,0,0,0,0,
     0,0,0,0,0,0,0,99
11115 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,16,
     0,0,16,0,0,64,0,1,2,0,4,0,0,1,0,0,
     4,2
11120 DATA 40,16,130,130,154,34,128,
     112,8,1,48,0,4,60,0,16,15,192,64,
     0,192
11125 DATA 16,0,252,4,0,0,16,0,0,64,
     0,0,99
12000 DATA 24002400050405040504030 40
     [illegible]
12005 DATA 10091009100905040504050 40
     [illegible]
     1400141009
12010 DATA 1009
12015 DATA 100910091009100910091009 1
     0091009000900090009000900090024
12020 DATA 00240024002405040504050 40
     [illegible]
     0405040024
12025 DATA 24002400100910091009100 91
     0091000100010001000100 01009
12030 DATA 100910091009100910091009 1
     [illegible]
12035 DATA 24002400050405040504050 40
     504050400040004000400040504050410
     [illegible]
12040 DATA 100910091009100910091009 1
     0091009100010001000100 01009
12045 DATA 10091009050405040504050 40
     5040504000000000000000000302030203
     0203020024
12050 DATA 24002400240024002400240 02
     4002400000900090009000 91009
12055 DATA 100910091009100910091009 1
     0091009100010001000100 00024
12060 DATA 24002400030203020302030 20
     3020302000000000000000000302030203
     [illegible]
12065 DATA 10091009100910091004100 41
     0041004000400040004000410041004 10
     0410041009
12070 DATA 100910091009100910091009 1
     0091009000000000000000000024
12075 DATA 24002400240024000504050 40
     5040504000000000000000000504050405
     0405040024
12080 DATA 24002400240024002400240 02
     4002400000900090009000 91009
12085 DATA 100910091009100910091009 1
     0091009100010001000100 00024
12090 DATA 24002400030203020302030 20
     3020302000000000000000000302030203
     0203021009
12095 DATA 100910091009100910091009 1
     0091009000000000000000000024
12100 DATA 24002400050405040504050 40
     5040504050005000500050005040504 05
     0405041009
12105 DATA 100910091009100910091009 1
     0091009100010001000100 01009
12110 DATA 10091009100910090504050 40
     5040504050405040504050405040024
12115 DATA 24002400240024002400240 02
     4002400100010001000100 01009
12120 DATA 10090302030203020302030 21
     5020302030003000300030003020302 03
     [illegible]
62000 T=PEEK(62)*256+PEEK(61)+1
62010 INPUT"TO PRINTER ( Y ,
     N OR DELETE ) ",Q$
     IF Q$="DELETE"THEN 62200
62011 IF Q$<>"Y"THEN 62020
62015 CLOSE 4,4 OPEN 4,4 CMD 4
     PRINT CHR$(1);CHR$(129)
62020 PRINT CHR$(147),"CHECK SUM  -"
     LINK=PEEK(44)*256+PEEK(43)
     E=61999
62100 REM * MAIN LOOP *
62120 T=LINK
62121 LET XX=TI
62130 LINK=PEEK(T+1)*256+PEEK(T)
62135 LN=PEEK(T+3)*256+PEEK(T+2)
62136 IF LN>E THEN PRINT
     PRINT"TOTAL=",CH CLOSE 4,4 END
62137 S$=STR$(LN) L=LEN(S$)-1
     S$=MID$(S$,2,L)
62138 PRINT SPC(6-L),S$,
62140 CS=0 : N=0 : C=0
62150 FOR P=T+4 TO LINK-2  PK=PEEK(P)
62160 IF PK=143 THEN P=LINK-2
     GOTO 62190
62165 IF PK=34 THEN C=(C=0)
62170 IF C=0 AND PK=32 THEN 62190
62180 IF PK=137 THEN N=N+1
     CS=CS+(203 OR N) PK=164
62185 N=N+1 CS=CS+(PK OR N)
62190 NEXT P 'CH=CH+CS
     ' PRINT"=",RIGHT$(STR$(CS),
   LEN(STR$(CS))-1)
62191 IF TI<XX+240 THEN 62191
62192 GOTO 62120
62200 POKE T,0 POKE T+1,0
     POKE 46,PEEK(46)-2 CLR
62999 REM
```

Kattestreger

■ Dette program kan ved hjælp af de brugerdefinerbare grafiktegn på Spectrummen, tegne Garfield med hans frække smil. Programmet definerer og skriver grafiktegnen fire gange. Ved indtastning af programmet skal teksten i linierne 350-370, 700-720, 1100-1120 og 1450-1460 indtastes, mens computeren er i graphics mode □

Peter Blume




```
  70 REM ********* *************
  80 REM
 100 FOR m=1 TO 20: GO SUB 1500
 150 DATA "a",0,0,0,0,0,3,7,7
 160 DATA "b",0,0,0,0,240,15,192,240
 170 DATA "c",1,2,15,15,15,15,207,56
 180 DATA "d",248,7,128,192,248,238,195,0
 190 DATA "e",0,0,224,56,12,2,129,192
 200 DATA "f",0,0,0,0,0,0,0,128
 210 DATA "g",3,3,2,2,1,1,0,48
 220 DATA "h",238,181,8,0,0,15,144,96
 230 DATA "i",8,8,200,40,17,246,24,8
 240 DATA "j",0,0,0,127,128,0,0,0
 250 DATA "k",96,16,16,136,120,24,8,4
 260 DATA "l",64,64,32,30,7,6,6,0
 270 DATA "m",0,0,0,0,192,160,16,24
 280 DATA "n",8,117,10,5,245,5,12,16
 290 DATA "o",128,128,128,0,0,0,128,128
 300 DATA "p",8,16,16,32,32,16,16,16
 310 DATA "q",0,0,0,0,0,0,0,63
 320 DATA "r",6,2,2,2,3,26,226,4
 330 DATA "s",0,0,0,248,4,2,2,129
 340 DATA "t",8,60,62,42,3,1,3,7
 350 PRINT  AT 5,10;"abcdef"
 360 PRINT  AT 6,10;"ghijklm"
 370 PRINT  AT 7,10;"nopqrst"
 430 REM
 440 FOR m=1 TO 18: GO SUB 1500
 490 DATA "a",16,23,52,40,56,48,48,40
 500 DATA "b",64,127,32,26,7,64,32,16
 510 DATA "c",15,248,108,19,241,30,51,192
 520 DATA "d",192,192,0,129,126,0,192,63
 530 DATA "e",12,24,49,194,4,24,224,0
 540 DATA "f",65,129,1,2,28,0,0,0
 550 DATA "g",31,31,11,7,31,2,6,124
 560 DATA "h",36,54,17,30,14,6,2,1
 570 DATA "i",15,32,192,0,0,0,0,178
 580 DATA "j",0,0,0,0,0,7,15,0
 590 DATA "k",0,0,0,0,134,154,143,252
 600 DATA "l",60,62,11,25,19,227,3,3
 610 DATA "m",0,0,128,192,192,192,192,224
 620 DATA "n",225,61,7,0,0,0,1,1
 630 DATA "o",0,128,192,64,128,128,0,0
 640 DATA "p",3,6,8,0,0,0,0,0
 650 DATA "q",152,14,15,15,15,24,0,0
 660 DATA "r",0,0,0,192,192,160,16,16
 700 PRINT  AT 8,10;"abcdefg"
 710 PRINT  AT 9,10;"hi  jklm"
 720 PRINT  AT 10,10;" no   pqr"
 780 REM
 790 FOR m=1 TO 21: GO SUB 1500
 840 DATA "a",1,2,2,4,4,4,4,8
 850 DATA "b",0,0,0,0,1,3,6,9
 860 DATA "c",0,0,63,223,198,2,128,64
 870 DATA "d",0,0,192,0,1,0,0,0
 880 DATA "e",56,56,120,252,140,12,4,28
 890 DATA "f",8,8,8,8,8,8,8,8
 900 DATA "g",0,0,0,0,0,0,0,8
 910 DATA "h",0,0,0,0,0,0,0,4
 920 DATA "i",9,24,28,30,56,32,32,48
 930 DATA "j",0,0,0,0,0,1,0,0
 940 DATA "k",28,28,124,124,252,252,28,23
 950 DATA "l",0,0,0,0,0,0,0,248
 960 DATA "m",8,8,8,8,4,12,20,34
 970 DATA "n",0,0,0,0,0,0,0,1
 980 DATA "o",4,4,4,4,4,4,252,0
 990 DATA "p",8,8,8,8,8,8,4,3
1000 DATA "q",56,62,16,16,16,8,8,252
1010 DATA "r",0,0,1,2,2,7,14,28
1020 DATA "s",9,8,240,0,0,192,48,16
1030 DATA "t",140,141,0,0,0,1,2,0
1040 DATA "u",0,0,128,128,192,192,192,64
1100 PRINT  AT 11,10;" a   bcde"
1110 PRINT  AT 12,10;" f ghi jkl"
1120 PRINT  AT 13,10;" mnopq rstu"
1180 REM
1200 FOR m=1 TO 15: GO SUB 1500
1240 DATA "a",70,73,72,32,32,30,1,0
1250 DATA "b",2,2,132,68,37,61,194,1
1260 DATA "c",64,68,136,136,16,8,136,76
1270 DATA "d",2,4,8,9,17,18,18,54
1280 DATA "e",0,0,128,4,8,16,16,16
1290 DATA "f",31,56,56,62,56,62,24,14
1300 DATA "g",0,0,7,3,0,1,2,12
1310 DATA "h",64,64,192,128,128,0,0,0
1320 DATA "i",51,0,0,0,0,0,0,0
1330 DATA "j",225,0,0,0,0,0,0,0
1340 DATA "k",16,252,3,0,0,0,0,0
1350 DATA "l",33,223,0,0,0,0,0,0
1360 DATA "m",254,1,0,0,0,0,0,0
1370 DATA "n",0,255,0,0,0,0,0,0
1380 DATA "o",48,192,0,0,0,0,0,0
1450 PRINT  AT 14,10;" abcde f gh"
1460 PRINT  AT 15,10;"    ijklmno"
1499 STOP
1500 READ c$
1510 FOR n=0 TO 7
1520 READ x
1530 POKE  USR c$+n,x: NEXT n: NEXT m
1540 RETURN
```



Flight 773

■ Dette program, der fylder ca 10 K, laver din Commodore 64 om til en flysimulator. Simulatoren fortæller dig, alt du bør vide, og programmet er virkeligt godt lavet med lydeffekter og advarsler ind imellem. F.eks fortæller din flycomputer, når vinden bliver stærkere eller skifter retning. Programmet kræver ikke forklaring – for det er der tænkt på i programmet. Dog er instruktionen på engelsk, men det er kun forhistorien. Nu har vi nævnt at programmet er langt, men det er virkelig værd at taste ind □

Johannes Bjerregård

PROGRAM   FLYSIM.773

```
10 DIM MC$(28) GOSUB 2700
20 HI$="\.!" HI=10
30 PRINT"(CLR,HVID)"CHR$(8),
   POKE 53265,11 POKE 53280,0
   POKE 53281,0 POKE 650,128
40 PI=0 RO=0 LV=0 MH=0 TM=0 FU=0 CT=0
   AM=0 WI=0 TH=0 SP=0 BR$="":FL$=""
   FP=1
50 UC$="" EH=0 ED=0 HE=0 X=0 I=0 A=0
   K=0 ES=0 EN=0 CL=0 FL=0 CN=0 AD=0
   AL=0 CP=1
60 CC=0
70 FOR I=54272 TO 54294 POKE I,0 NEXT
   POKE 54295,3 POKE 54296,30
80 POKE 53272,22 PRINT"(CRSR HØJRE)┐
   ILOT |RAINER"
90 PRINT"(HOME,CRSR NED,
   CRSR VENSTRE19) I-SCORE "HI" "HI$
100 PRINT"(CRSR NED3,GUL)\N THIS GAM
   E YOU'RE SUPPOSED TO"
110 PRINT"(CRSR NED)FLY A JETFIGHTER
   OVER A MOUNTAIN"
120 PRINT"(CRSR NED)RANGE,
   SHOOT DOWN AN ENEMY PLANE,"
130 PRINT"(CRSR NED)FIND THE RUNWAY
   ON THE OTHER SIDE'
140 PRINT"(CRSR NED)AND LAND ON IT.\
   F YOU END HERE, YOU'LL"
150 PRINT"(CRSR NED)GET A (HVID)|\\‾
   (GUL)BONUS, A (HVID)_/┐_ (GUL)BO
   NUS,'
160 PRINT"(CRSR NED)AND A (HVID)L‾X‾
   L (GUL)BONUS.\F YOU GET THE HIGH-"
170 PRINT"(CRSR NED)SCORE,
   YOU'LL BE ABLE TO ENTER YOUR"
180 PRINT"(CRSR NED)INITIALS."
   POKE 53265,27 FOR S=1 TO 500 NEXT
190 GOSUB 370 POKE 53265,11
200 PRINT"(CLR,HVID)‾ONTROLS ."
210 PRINT"(CRSR NED,GRØN)_UNCTION
   (HVID)|(GRØN)‾ONTROL"
220 PRINT"(HVID)─────────┼──────────
   ──────"
230 PRINT"(GRØN)LEFT/_IGHT  (HVID)|(
   GRØN)‾Γ♥|\~ 2 LEFT/_IGHT"
240 PRINT"┐ITCH UP/DN (HVID)|(GRØN)`
   Γ♥|\~ 2 ./‾OWN"
250 PRINT"_ADAR  ♦   (HVID)|(GRØN)/
   EY _"
260 PRINT"|HRUST  +/- (HVID)|(GRØN)/
   EYS +/-"
270 PRINT"_LAPS  UP/DN(HVID)|(GRØN)/
   EY _"
280 PRINT".NDERC.UP/DN(HVID)|(GRØN)/
   EY ♥7♥- "
290 PRINT"_IRE GUNS   (HVID)|(GRØN)`
   Γ♥|\~ 2 _IRE BUTTON"
300 PRINT"|RAKES      (HVID)|(GRØN)_
   |_/"
310 PRINT"|AIL OUT    (HVID)|(GRØN)/
   EY _2"
320 PRINT"(HVID)────────────┴──────────
   ──────"
330 PRINT"(CRSR NED,CYAN)|HIS GAME S
   IMULATES AN (RVS ON,
   RØD)\/♥|_/\‾/| _L\| ||(CYAN,
   RVS OFF)",
340 PRINT"(CRSR NED)AND IT'S (RVS ON
   RØD)/‾||(CYAN,RVS OFF,
   SPACE)POSSIBLE TO MAKE (RVS ON,
   RØD)♦/|(CYAN,RVS OFF,
   SPACE)USE OF",
350 PRINT"(CRSR NED)A COCKPIT WINDOW
   .(\T'S CLOUDY WEATHER!)"
   POKE 53265,27
360 FOR S=1 TO 500 NEXT GOSUB 370
   GOTO 400
370 PRINT"(HOME,CRSR NED23,LILLA,
   SPACE)‾RESS _‾| ./ KEY TO CONTINU
   E." POKE 198,0
380 GET A$ IF A$<>CHR$(13)THEN 380
390 RETURN
400 PRINT"(CLR,CRSR HØJRE3
   HVID)‾LEASE SELECT SKILL LEVEL 1-
   9
410 PRINT"(CRSR NED,CRSR HØJRE3,
   RVS ON,HVID)‾♥♥ |(RVS OFF,SPACE,
   LILLA)= (CYAN)123456789 (LILLA)=
   (RØD,RVS ON)\\T♥♥\|L‾(RVS OFF)"
   POKE 198,0
420 GET A$ IF A$<"1"OR A$>"9"THEN 420
430 REM MH=MOUNTAIN HEIGHT TM=TIME F
   U=FUEL AM=AMMO WI=WIND SPEED
440 LV=VAL(A$)
450 MH=LV*1105+(INT(RND(0)*500))
460 TM=(10-LV)*240+(INT(RND(0)*20))
   IF TM<960 THEN TM=960
470 FU=50+((9-LV)*5)+(INT(RND(0)*30))
480 AM=11-LV+(INT(RND(0)*5))
490 WI=INT(LV/3)
```



```
500 POKE 53265,11 PRINT"(CLR,
   HVID)|HE MOUNTAINS ARE(CYAN)",MH,
   "(HVID)FEET HIGH."
510 PRINT"(CRSR NED) |OU HAVE(CYAN)",
   TM,"(HVID)SECONDS TO COMPLETE."
520 PRINT"(CRSR NED) |OUR TANKS ARE C
   ONTAINING(CYAN)",FU,
   "(HVID)GAL.FUEL."
530 PRINT"(CRSR NED) |OU HAVE(CYAN)",
   AM,"(HVID)GUN ROUNDS."
540 PRINT"(CRSR NED)○IND SPEED(CYAN)
   ",WI,"(HVID,CRSR VENSTRE)."
550 PRINT"(CRSR NED)♠TARTING RUNWAY
      0-50"
560 PRINT"(CRSR NED)‾NDING   RUNWAY
      700-750"
570 PRINT"(CRSR NED2)_EMEMBER THIS,
   IT'S VERY IMPORTANT."
580 PRINT"(GRØN)────────────────────
   ─"
590 POKE 53265,27 FOR S=1 TO 500 NEXT
   GOSUB 370
600 EN=INT(RND(0)*2000)+300
610 EH=INT(RND(0)*360)
620 ED=INT(RND(0)*50)+100
630 HEAD=270 ALT=0 LA=0 FL=0 RO=0
   SP=0 FL=FU
640 REM HE=HEADING, AL=ALTITUDE,
   LA=LANDED ? 1=Y, FL=FLAPS,
   RO=ROLL,SP=SPEED
650 POKE 53272,21 PRINT"(CLR,HVID,
   SPACE4)┌───────────────────
   ───┐"
660 PRINT" (BLAA)*  (HVID)|(ORANGE)M
   ESSAGE FROM COCKPIT COMPUTER (HVI
   D)|  (BLAA)*"
670 PRINT" *  (HVID)| (RØD)-
                     (HVID)|  (BLA
   A)*"
680 PRINT"    (HVID)└──────────────
   ───┘"
690 SC$="(HOME,CRSR NED15)"
700 PRINT"──────────────────────
   ──────────",
710 PRINT"(CRSR NED10)─────────────
   ──────────────────",
720 POKE 54283,16 POKE 54284,0
   POKE 54285,200 POKE 54280,0
   POKE 54283,17
730 POKE 54276,128 POKE 54277,0
   POKE 54278,200 POKE 54276,129
740 C$=CHR$(13) UC$="DOWN" FL$="OFF"
   BR$="OFF" TI$="000000" GOSUB 1680
   EE=ED
750 TH=0 ME$="(HOME,CRSR NED2,
   CRSR HØJRE5,SPACE30,
   CRSR VENSTRE27)"
760 ME$=ME$+"(CRSR VENSTRE3)"
770 J=PEEK(56320) GET A$ P=J AND 16
   J=J OR 16
780 IF A$<>" "THEN 840
790 GOSUB 2620
800 IF UC$<>"DOWN"THEN 830
810 UC$="UP  " GOSUB 1680 WI=WI-1
   IF AL=0 THEN A=1 GOTO 2020
820 GOTO 1210
830 UC$="DOWN" GOSUB 1680 WI=WI+1
   GOTO 1210
840 IF J<>123 THEN 870
850 IF RO>-90 THEN RO=RO-1
860 GOTO 1210
870 IF J<>119 THEN 900
880 IF RO<90 THEN RO=RO+1
890 GOTO 1210
900 IF J<>125 THEN 930
910 IF PI<80 AND SP>200 THEN PI=PI+1
920 GOTO 1210
930 IF J<>126 THEN 960
940 IF PI>-80 THEN PI=PI-1
950 GOTO 1210
960 IF A$<>"+"THEN 990
970 IF TH<100 AND FU>0 THEN TH=TH+2
   IF SP<1100 AND BR$="OFF"THEN SP=
   SP+5
980 GOTO 1210
990 IF A$<>"-"THEN 1020
1000 IF TH>0 THEN TH=TH-2
   IF SP>0 THEN SP=SP-5
1010 GOTO 1210
1020 IF A$<>"F"THEN 1060
1030 GOSUB 2620
1040 IF FL$='OFF"THEN FL$="ON "
   WI=WI+1 FP=2 GOTO 1210
1050 FL$="OFF" FP=1 WI=WI-1 GOTO 1210
1060 IF A$<>C$THEN 1100
1070 GOSUB 2620
1080 IF BR$="ON "THEN BR$="OFF"
   GOTO 1210
1090 BR$="ON " GOTO 1210
1100 IF A$<>"R"THEN 1140
1110 K$=ME$+"HEAD "+STR$(EH)
   IF ES=0 THEN K$=K$+" DIST
   ."+STR$(ED)+" HGHT."+STR$(EN)
1120 GOSUB 1890
1130 GOTO 1210
1140 IF P<>0 THEN 1190
1150 IF AM=0 THEN K$=ME$+"OUT OF AMM
   UNITION !" GOSUB 1890 GOTO 1210
1160 AM=AM-1 GOSUB 1870
1170 GOSUB 2520 IF CK=1 THEN K$=ME$+
   "ENEMY PLANE HIT !!" GOSUB 2500
   ES=1 GOTO 2550
1180 PRINT ME$"GUNS MISS.",AM,
   "ROUNDS LEFT" GOSUB 1820 GOTO 1210
1190 IF A$<>"(F2)"THEN 1210
1200 A=9 GOTO 2020
1210 IF SP<0 THEN SP=0
1220 IF SP>1100 THEN SP=1100
1230 CN=CN+SP/1000*((30-LV)/25)
   CT=INT(CN) GOSUB 1680
   IF TI/60>TM THEN A=2 GOTO 2020
1240 POKE 54273,10+TH POKE 54294,
```

```
   60+TH
1250 POKE 54280,80+SP/6.5
1260 IF SP<TH*10 AND BR$="OFF"THEN S
   P=SP+10
1270 SP=SP-(CL+1)/5 SP=INT(SP)
1280 IF AL<>0 THEN X=0 GOTO 1300
1290 X=X+SP IF X>20000 THEN A=3
    GOTO 2020
1300 IF CL<PI THEN CL=CL+.5*FP
1310 IF CL>PI THEN CL=CL-1
1320 IF CL>0 THEN SP=SP-CL/2
1330 IF CL<0 THEN SP=SP+CL/2
1340 IF AD<50000 THEN AD=AD+CL
    AL=INT(AD)
1350 AD=AD-(10-SP/50) IF AD<0 THEN A
   D=0 AL=INT(AD)
1360 FL=FL-TH/1000 FU=INT(FL)
    IF FU<=0 THEN TH=0
1370 IF BR$<>"OFF"AND SP>=10 THEN SP
   =SP-20
1380 IF WI<1 THEN 1430
1390 IF RND(0)<.9+((12-LV)/100)THEN
   1430
1400 IF RND(0)>=.5 THEN 1420
1410 RO=RO+WI PRINT ME$"WIND
    ",ABS(WI) GOSUB 1820 GOTO 1430
1420 RO=RO-WI PRINT ME$"WIND '";WI
    GOSUB 1820 GOTO 1430
1430 IF SP<0 THEN SP=0
1440 IF AL<10 AND AL<>0 AND RND(1)>.
   95 THEN PRINT ME$"GROUND WARNING
   !" GOSUB 1820
1450 IF AL>0 THEN 1510
1460 IF UC$<>"DOWN"THEN A=10
    GOTO 2020
1470 IF CT>=700 AND CT<=750 AND CC=0
    AND SP=0 THEN GOSUB 2560
    GOTO 1210
1480 IF CT>20 AND CT<700 THEN A=4
    GOTO 2020
1490 IF CT>750 AND CT<1500 THEN A=4
    GOTO 2020
1500 IF CL<-8 THEN A=5 GOTO 2020
1510 IF CT=200 OR CT=250 THEN K$=ME$
   +"MOUNTAIN WARNING !" GOSUB 1890
1520 IF CT<>300 THEN 1550
1530 IF AL<=MH THEN A=6 GOTO 2020
1540 K$=ME$+"MOUNTAINS CROSSED."
    GOSUB 1890
1550 IF(CT=350 OR CT=400)AND ES=0 TH
   EN K$=ME$+"ENEMY PLANE WARNING !"
    GOSUB 1890
1560 IF CT<>550 THEN 1600
1570 IF ES=1 THEN PRINT ME$"RUNWAY I
   N SIGHT." GOSUB 1820 GOTO 1600
1580 GOSUB 2520 IF CK=1 AND RND(0)>.
   8 THEN 2650
1590 K$=ME$+"ENEMY ATTACK WARNING !"
    GOSUB 1820 A=7 GOTO 2020
1600 HE=HE+INT((RO*SP)/500)
    IF HE<0 THEN HE=360-RO GOTO 1620
1610 IF HE>359 THEN HE=HE-360
1620 GOSUB 2520 IF CK=1 THEN PRINT M
   E$"ENEMY IN GUN RANGE !"
    GOSUB 1850
1630 GOSUB 2680
1640 IF CL*10>SP THEN A=8 GOTO 2020
1650 ED=INT(EE)
1660 IF RND(0)>.9 THEN EN=EN+INT(RND
   (0)*3)-1
1670 GOTO 770
1680 PRINT"(HOME,CRSR NED16)THRUST
          (CRSR VENSTRE5)",TH,
   "(CRSR VENSTRE)%"
1690 PRINT"FLAPS         . ",FL$
1700 PRINT"UNDERCARR.  ' ",UC$
1710 PRINT"ALTITUDE
        (CRSR VENSTRE6)",AL
1720 PRINT"PITCH
      (CRSR VENSTRE3)",PI
1730 PRINT"AIRSPEED
          (CRSR VENSTRE8)",SP
1740 PRINT"(CRSR OP6)",
1750 PRINT"(CRSR H0JRE23)BRAKES
   ' ",BR$
1760 PRINT"(CRSR H0JRE23)TIME
    ",TI$
1770 PRINT"(CRSR H0JRE23)FUEL
       (CRSR VENSTRE4)",FU
1780 PRINT"(CRSR H0JRE23)HEADING
       (CRSR VENSTRE4)",HE
1790 PRINT"(CRSR H0JRE23)ROLL
       (CRSR VENSTRE4)",RO
1800 PRINT"(CRSR H0JRE23)DISTANCE
   '",CT
1810 RETURN
1820 POKE 54290,32 POKE 54291,0
    POKE 54292,200
1830 POKE 54290,33 FOR I=1 TO 6
1840 FOR S=100 TO 50 STEP-3
    POKE 54287,S NEXT NEXT
    POKE 54290,32 POKE 54287,0 RETURN
1850 POKE 54290,32 POKE 54291,28
    POKE 54292,0
1860 POKE 54287,50 POKE 54290,33
    FOR S=1 TO 500 NEXT RETURN
1870 POKE 54290,32 POKE 54291,0
    POKE 54292,200
1880 POKE 54287,1 POKE 54290,33
    FOR S=1 TO 1000 NEXT
    POKE 54290,32 RETURN
1890 POKE 54287,0 POKE 54290,64
1900 POKE 54292,200 POKE 54290,65
    POKE 54289,100 FOR I=1 TO LEN(K$)
1910 A$=MID$(K$,I,1) PRINT A$,
1920 W=ASC(A$)-64
1930 IF W<1 OR W>26 THEN NEXT PRINT
    RETURN
1940 MC$=MC$(W)
1950 FOR X=1 TO LEN(MC$)
1960 S$=MID$(MC$,X,1)
1970 IF S$="-"THEN POKE 54287,70
    FOR D=1 TO 50 NEXT POKE 54287,0
    GOTO 1990
1980 POKE 54287,70 FOR D=1 TO 10 NEXT
    POKE 54287,0 GOTO 1990
1990 FOR D=1 TO 5 NEXT NEXT
2000 FOR D=1 TO 20 NEXT NEXT PRINT
    RETURN
2010 STOP
2020 CP=0 POKE 54273,0 POKE 54280,0
    POKE 54287,0
2030 POKE 54276 128 POKE 54273,0
    POKE 54278,0 POKE 54277,29
    POKE 54294,160
2040 POKE 54280,0
2050 FOR S=1 TO 100 NEXT
    POKE 54273,10 POKE 54276 129
    FOR S=1 TO 100
2060 POKE 53280,S/4 POKE 54294,200-S
    POKE 54273,50-(S/3) NEXT
    POKE 53280 0
2070 K$=ME$+"AIRCRAFT DESTROYED...GA
   ME OVER" GOSUB 1890
2080 FOR S=1 TO 2000 NEXT
2090 PRINT"(CLR,CRSR H0JRE2,
   GR0N)REASON FOR ACCIDENT .(HVID)"
2100 ON A GOSUB 2140,2150,2160,2170,
   2180 2190,2200,2210,2220,2230
2110 PRINT"(CRSR NED,CRSR H0JRE,
   GUL)PRESS SPACE TO CONTINUE."
    POKE 198,0
2120 GET A$ IF A$<>" "THEN 2120
2130 GOTO 2240
2140 PRINT"(CRSR NED)UNDERCARRIAGE R
   EMOVED ON GROUND." RETURN
2150 PRINT"(CRSR NED)TIME HAS RUN OU
   T." RETURN
2160 PRINT"(CRSR NED)OFF THE RUNWAY."
    RETURN
2170 PRINT"(CRSR NED)CRASHED INTO GR
   OUND." RETURN
2180 PRINT"(CRSR NED)CRASH LANDING."
    RETURN
2190 PRINT"(CRSR NED)CRASHED INTO MO
   UNTAINS." RETURN
2200 PRINT"(CRSR NED)SHOT DOWN BY EN
   EMY PLANE." RETURN
2210 PRINT"(CRSR NED)STALLED.TOO MUC
   H CLIMB...TOO LESS SPEED.", RETURN
2220 PRINT"(CRSR NED)BAIL OUT."
    RETURN
2230 PRINT"(CRSR NED)UNDERCARRIAGE W
   ASN'T LOWERED." RETURN
2240 CC=CT*.2 PRINT"(CLR,
   HVID)YOU COMPLETED(GUL)",CC,
   "(HVID)MILES," IF CP=0 THEN 2280
2250 B=INT((TM-TI/60)/50)
    PRINT"(CRSR NED,GR0N)TIME BONUS
    (HVID)",B CC=CC+B
2260 PRINT"(CRSR NED,GR0N)FUEL BONUS
    (HVID)",FU*2 CC=CC+(FU*2)
2270 B=LV*50 PRINT"(CRSR NED,
   GR0N)LEVEL BONUS .(HVID)",B
    CC=CC+B
2280 FOR S=1 TO 2000 NEXT
    PRINT"(CRSR NED,HVID)TOTAL SCORE
    (GUL)",CC
2290 PRINT"(CRSR NED)WHICH GIVES YOU
    THE RANKING"
2300 PRINT"(CRSR NED)OF "
    FOR S=1 TO 3000 NEXT
2310 X=INT(CC/100)
2320 IF X=0 OR X=1 OR X=2 THEN A$="B
   EGINNER."
2330 IF X=3 OR X=4 OR X=5 OR X=6 THE
   N A$="PILOT."
2340 IF X=7 OR X=8 THEN A$="COMMANDE
   R."
2350 IF X=9 OR X=10 OR X=11 THEN A$=
   "ACE !"
2360 IF X>11 THEN A$="SUPERMAN !"
2370 PRINT FOR I=0 TO 161 POKE 646,I
    PRINT"(CRSR OP,CRSR H0JRE7)",A$
    NEXT PRINT
2380 PRINT"(CRSR NED2,
    CYAN)---------------------------
    ---------------",
2390 PRINT"   (HVID)PRESS ANY KEY TO
    RESTART THE GAME"
2400 PRINT"(CYAN)-------------------
    ---------------------", POKE 198,0
    WAIT 198,1
2410 PRINT"(CLR)"; IF CC>=HI THEN HI
   =CC
2420 IF CC<>HI THEN 30
2430 PRINT"ENTER YOUR INITIALS PLEAS
   E ...(CRSR VENSTRE3)", X=1 HI$=""
    POKE 198,0
2440 GET A$ IF(A$<"A"OR A$>"Z")AND A
   $<>CHR$(20)THEN 2440
2450 IF A$<>CHR$(20)THEN 2480
2460 IF LEN(HI$)=0 THEN 2440
2470 HI$=LEFT$(HI$,LEN(HI$)-1) X=X-1
    PRINT"(CRSR VENSTRE).(CRSR VENST
   RE)";'GOTO 2440
2480 PRINT A$,'HI$=HI$+A$ X=X+1
    IF X<4 THEN 2440
2490 GOTO 30
2500 POKE 54283,128 POKE 54284,29
    POKE 54285,0 POKE 54280,10
    POKE 54294,220
2510 POKE 54283,129 FOR S=1 TO 2000
    NEXT GOSUB 1890 RETURN
2520 REM
2530 CK=0 IF ES=0 AND(AL+10>EN AND A
   L-10<EN)AND ED<=5 AND ED>=-5 THEN
    CK=1
2540 RETURN
2550 EN=0 EH=INT(RND(0)*360) ED=0
    GOTO 1210
2560 IF HE<>EH THEN A=4 GOTO 2020
2570 IF UC$<>"DOWN"THEN A=10
    GOTO 2020
2580 K$=ME$+"LANDED SAFELY."
    GOSUB 1890
2590 FOR D=1 TO 1000 NEXT
2600 PRINT"(HOME,CRSR NED9,
   CRSR H0JRE,HVID)CONGRATULATIONS !
    LEVEL",LV"COMPLETED !"
2610 PRINT"(CRSR H0JRE,
   GR0N)----------------------------
    ----" FOR S=1 TO 2000 NEXT
    GOTO 2240
2620 POKE 54287,0 POKE 54290,32
    POKE 54292,0 POKE 54291,23
    POKE 54290,33
2630 POKE 54287,5
2640 RETURN
2650 PRINT"ENEMY ATTACK WARNING !"
    GOSUB 1870
2660 IF RND(0)>.5 THEN PRINT"WE'RE H
   IT !" GOSUB 1820 A=7 GOTO 2020
2670 K$=ME$+"ENEMY ATTEMPT FAILED !"
    GOSUB 1890 GOTO 1210
2680 IF HE=EH THEN EE=EE-1 RETURN
2690 EE=EE+1 RETURN
2700 PRINT"(CLR)",CHR$(8),
    POKE 53280,6 POKE 53281,6
    POKE 53265,27 POKE 53272,21
2710 GOSUB 2810
2720 FOR I=54272 TO 54294 POKE I,0
    NEXT POKE 54296,30 POKE 54295,255
    POKE 54294,255
2730 K$="(CRSR NED,CRSR H0JRE4,
   HVID)P I L O T          T R A I N
   E R" GOSUB 1890
2740 K$="(CRSR NED2,SORT,
   CRSR H0JRE)COPYRIGHT   1985  A.O.
   D.  SOFTWARE LTD" GOSUB 1890
2750 K$="(CRSR NED,CRSR H0JRE7
   GUL)WRITTEN BY J.BJERREGAARD."
    GOSUB 1890
2760 K$="(CRSR NED2,CRSR H0JRE
   HVID)NOTE  (CRSR NED)" GOSUB 1890
2770 K$="COPYING, LENDING, HIRING,"
    GOSUB 1890
2780 K$="(CRSR NED)BUY-BACK,
    PUBLIC PERFORMANCE,"'GOSUB 1890
2790 K$="(CRSR NED)TV OR RADIO BROAD
   CASTING OR DIFFUSION OF"
    GOSUB 1890
2800 K$="THIS PROGRAM IS STRICTLY RE
   COMMENDED !" GOSUB 1890
2810 RESTORE POKE 53265 27
    FOR I=1 TO 26 READ MC$(I) NEXT
    RETURN
2820 DATA.-,-...,-.-.,-..,.,..-.,--.,
   ....,..,.---,-.-,.-..,--,-.,---,
   .--.,--.-
2830 DATA.-.,...,-,..-,...-,.--,-..-
   -.--,--..
```

Tårnspring





Du er blevet tårnudspringer ved De olympiske Lege Støtten er maximal fra Team Danmark, så de forventer et godt resultat
Alle instruktioner er indlagt i programmet så det er nemt at finde rundt i de mange muligheder *Jørn Falk*



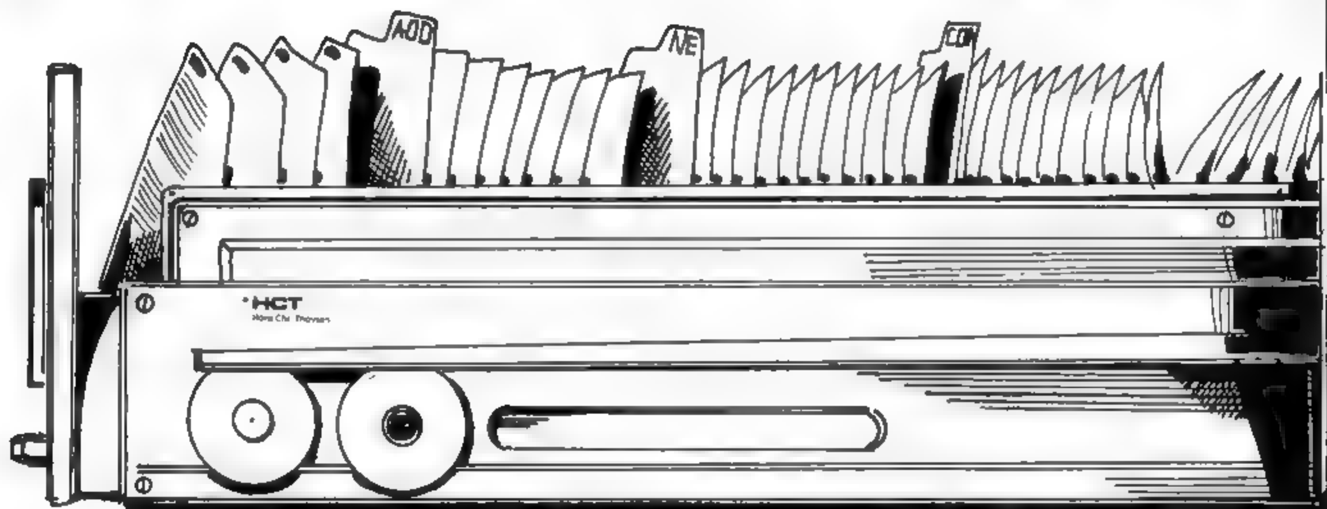


```
   1 REM © JORN FALK 13/4 1985
   2 LET hi=0
   3 GO SUB 1000
   4 GO SUB 1230
   5 GO SUB 1370
   6 LET n$="]" LET b$="Ω"· LET
 t$=" ". LET c$="█"· LET v$="█"
   7 LET stnis=0· LET koi=0  LET
 pu=0· LET f=4  LET hva=20
   8 LET sc1=0· LET sc2=0· LET s
c3=0  LET sc4=0· LET sc5=0· LET
sc6=0: LET sc7=0
  10 RESTORE 60· FOR i=6 TO 21
  20 READ a$
  30 PRINT AT i,4, INK 4,a$
  40 NEXT i
  60 DATA "                    "
  70 DATA "                    "
  80 DATA "                    "
  90 DATA "                    "
 100 DATA "          "
 110 DATA "          "
 120 DATA "          "
 130 DATA "          "
 140 DATA "          "
 150 DATA "          "
 160 DATA "          "
 170 DATA "          "
 180 DATA "          "
 190 DATA "          "
 200 DATA "          "
 210 DATA "          "
 220 DATA "          "
 230 RESTORE 260
 235 READ a$
 240 FOR i=0 TO 7· READ a. POKE
USR a$+i,a: NEXT i
 250 DATA "a",0,255,0,0,0,255,0,
0
 300 FOR a=6 TO 21
 310 PRINT AT a,7, INK 4,"█ █"
 315 PRINT AT a,8, INK 1,"▌"
 320 NEXT a
 350 PRINT AT 20,12, INK 5,"█████
 360 PRINT AT 21,12, INK 5,"█████
 365 IF vae=1 THEN PRINT AT 3,17
"█"· PRINT AT 4,17,"█"· GO TO 2
000
 370 FOR a=0 TO 8
 384 IF a<4 THEN LET pa=7
 386 IF a>=4 THEN LET pa=4
 388 IF a=8 THEN LET pa=7
 390 PRINT AT 20,a, INK 1, PAPER
pa,"█"
 400 PRINT AT 21,a, INK 1; PAPER
pa,"█"
 405 LET pu=pu+1
 410 IF pu=20 THEN LET pu=0· GO
TO 414
 411 GO TO 405
 414 PRINT AT 20,a, INK 1, PAPER
pa,"█"
 416 PRINT AT 21,a, INK 1, PAPER
pa,"█"
 417 LET pu=pu+1
 418 IF pu=10 THEN LET pu=0· GO
TO 420
 419 GO TO 417
 420 IF a<4 THEN LET t$=" "· LET
v$=" "
 430 IF a>4 THEN LET t$="█"· LET
v$="█"
 440 IF a=4 THEN LET t$="█"  LET
v$="█"
 450 IF a=8 THEN LET t$="█"· LET
v$="█"· LET f=0
 455 IF a=7 THEN LET t$="█"· LET
v$="█"
 460 PRINT AT 20,a; INK f,t$
 470 PRINT AT 21,a; INK f,v$
 590 NEXT a
 600 FOR a=20 TO 3 STEP -1
 602 IF a=4 THEN LET c$="█"
 604 IF a=3 THEN LET v$="█"
 610 PRINT AT a,8, INK 1,c$
 620 PRINT AT a+1,8, INK 1,v$
 625 LET pu=pu+1
 630 IF pu=25 THEN LET pu=0· GO
TO 635
 631 GO TO 625
 635 PRINT AT a,8, INK 1,c$
 636 IF a=3 THEN GO TO 645
 640 PRINT AT a+1,8, INK 1,b$
 645 LET pu=pu+1
 650 IF pu=10 THEN LET pu=0  GO
TO 652
 651 GO TO 645
 652 IF a=3 THEN LET n$="█"
 660 PRINT AT a+1,8,n$
 670 NEXT a
 700 FOR a=8 TO 17
 710 PRINT AT 3,a, INK 1,"█"
 720 PRINT AT 4,a, INK 1,"█"
 725 LET pu=pu+1
 730 IF pu=20 THEN LET pu=0  GO
TO 740
 735 GO TO 725
 740 PRINT AT 3,a, INK 1," █"
 750 PRINT AT 4,a, INK 1," █"
 755 IF a=17 THEN GO TO 2000
 756 LET pu=pu+1
 760 IF pu=10 THEN LET pu=0· GO
TO 770
 765 GO TO 756
 770 PRINT AT 3,a," "
 780 PRINT AT 4,a," "
 790 NEXT a
 999 STOP
1000 RESTORE 1040· FOR i=0 TO 20
1010 READ a$
1020 FOR u=0 TO 7: READ a· POKE
USR a$+u,a: NEXT u
1030 NEXT i
1040 DATA "a",1,1,1,1,1,1,1,1
1050 DATA "b",3,3,3,3,3,3,3,3
1060 DATA "c",7,7,7,7,7,7,7,7
1070 DATA "d",15,15,15,15,15,15,
15,15
1080 DATA "e",31,31,31,31,31,31,
31,31
1090 DATA "f",63,63,63,63,63,63,
63,63
1100 DATA "g",127,127,127,127,12
7,127,127,127
1110 DATA "h",254,255,254,254,25
4,255,254,254
1115 DATA "u",127,255,127,127,12
7,255,127,127
1120 DATA "i",255,254,252,248,24
0,224,192,128
1130 DATA "j",15,31,63,127,127,1
27,127,127
1140 DATA "k",255,255,255,255,25
4,252,248,240
1150 DATA "l",110,255,255,255,25
5,255,255,255
1160 DATA "m",98,119,255,255,255
,255,255,255
1170 DATA "n",153,189,189,153,15
3,126,126,126
1180 DATA "o",126,126,126,102,10
2,102,102,231
1190 DATA "p",126,126,102,195,19
5,102,231,0
1200 DATA "q",48,104,120,48,48,5
6,124,126
1210 DATA "r",123,121,120,56,60,
54,50,59
1220 DATA "s",6,13,15,6,6,7,15,1
5
1225 RETURN
```

```
1230 DATA "t",15,15,15,6,6,6,6,7
1240 CLS : PRINT AT 0,10;"TAARNSPRING"
1250 PRINT AT 2,6;CHR$ 127;CHR$ 32,CHR$ 98;CHR$ 121,CHR$ 32,CHR$ 74;CHR$ 46;CHR$ 82,CHR$ 78,CHR$ 32;CHR$ 70,CHR$ 65,CHR$ 76,CHR$ 75
1260 PRINT '"I TAARNSPRING SKAL DU DEFINERE";'"DINE SPRING SAA MEGET SOM MULIGT"
1265 PLOT 255,121: DRAW -1,0: DRAW 0,1: DRAW 1,0
1266 PRINT "POINT GIVES EFTER 13 SKALAEN."
1270 PRINT AT 10,11;"STYRING"
1275 PRINT '"SPRINGER MED TASTEN H"
1280 PRINT "MAVEN NEDAD MED TASTEN 8"
1290 PRINT "MAVEN OPAD MED TASTEN 5"
1300 PRINT "HOVED OPAD MED TASTEN 7"
1310 PRINT "HOVED NEDAD MED TASTEN 6"
1320 PRINT "SIDDER SIG NED MED TASTEN L"
1330 PRINT "STRAEKKER SIG UD MED TASTEN X"
1340 PRINT "SLAAR EN KOLBØT MED TASTEN B"
1350 PRINT AT 21,9; FLASH 1,"TRYK EN TAST"
1360 PAUSE 0: CLS
1365 RETURN
1370 CLS : PRINT AT 2,0,"1. SPRING."
1380 PRINT AT 4,0,"2. GØR PARAT, OG SPRING."
1385 PRINT AT 6,0,"3. REKORDEN"
1390 IF INKEY$="1" THEN LET vae=1: CLS : RETURN
1400 IF INKEY$="2" THEN LET vae=0: CLS : RETURN
1405 IF INKEY$="3" THEN CLS : PRINT AT 2,0,"REKORDEN ER ",hc: PAUSE 200: GO TO 1370
1410 GO TO 1390
1700 STOP
2000 RESTORE 2040
2010 READ a$
2020 FOR i=0 TO 7: READ a: POKE USR a$+i,a: NEXT i
2040 DATA "u",32,32,32,96,192,128,0,0
2300 PRINT AT 3,18,"█"
2310 GO SUB 4000
2315 PRINT AT 1,20;"SPRING"
2320 IF INKEY$="h" THEN GO TO 2340
2330 GO TO 2320
2340 LET a=18: LET a$="▌▐"
2350 LET b=3: LET b$=" "
2354 PRINT AT 3,17," "
2358 PRINT AT 4,17," "
2360 PRINT AT b,a, INK 1,a$
2364 LET pu=pu+1
2365 IF pu=10 THEN LET pu=0: GO TO 2370
2366 GO TO 2364
2370 PRINT AT b,a;"  ": LET a=a+1
2375 IF a>=20 THEN GO TO 2400
2380 LET b=b+1
2390 GO TO 2370
2400 LET a=a+1
2405 LET j$="  ": LET h$="  ": LET a$="▌": LET b$="▌"
2410 LET b=b+1
2460 REM HER FOREGAAR SELVE SPRINGET
2480 IF INKEY$="7" THEN LET sc1=sc1+1: LET hva=15: LET a$="█": LET b$="█"
2490 IF INKEY$="6" THEN LET sc2=sc2+1: LET hva=15: LET a$="▌": LET b$="▌"
2500 IF INKEY$="8" THEN LET sc3=sc3+1: LET hva=15: LET a$="▌▐": LET b$=" "
2510 IF INKEY$="5" THEN LET sc4=sc4+1: LET hva=15: LET a$="█": LET b$=" "
2520 IF INKEY$="l" THEN LET sc5=sc5+1: LET hva=10: LET a$="█": LET b$="█"
2530 IF INKEY$="x" THEN LET sc6=sc6+1: LET hva=17: LET a$="█": LET b$="█"
2540 IF INKEY$="b" THEN LET sc7=sc7+1: GO SUB 5000
2700 PRINT AT b,a; INK 1;a$
2710 PRINT AT b+1,a; INK 1;b$
2990 IF b=20 THEN LET h$="██": LET j$="█"
3000 LET pu=pu+1
3010 IF pu=hva THEN LET pu=0: GO TO 3030
3020 GO TO 3000
3460 IF b=19 THEN PRINT AT 19,20; INK 5;"█": PRINT AT 19,23; INK 5,"█"
3465 IF b=19 THEN IF a$="▌" THEN LET do=1
3467 IF b=19 THEN IF a$<>"▌" THEN LET do=0
3470 PRINT AT b+1,a; INK 5;j$
3475 PRINT AT b,a; INK 5;h$
3477 IF b=20 THEN GO TO 3500
3480 LET b=b+1
3490 GO TO 2420
3500 LET a$="▌▐": LET a=a+1: LET b=b+1
3505 PRINT AT 19,20;" ": PRINT AT 19,23," "
3510 PRINT AT b,a; INK 1; PAPER 5,a$
3520 GO TO 6000
4000 RESTORE 4030: FOR i=0 TO 13
4010 READ a$
4020 FOR o=0 TO 7: READ p: POKE USR a$+o,p: NEXT o
4025 NEXT i
4030 DATA "a",0,198,255,253,230,48,31,0
4040 DATA "b",0,7,255,255,135,0,0,0
4050 DATA "c",28,12,12,12,12,30,30,30
4060 DATA "d",30,30,60,124,76,94,86,76
4070 DATA "e",0,0,96,208,240,96,96,112
4080 DATA "f",254,255,240,240,240,254,127,0
4090 DATA "g",49,105,121,51,54,60,120,120
4100 DATA "h",120,120,120,48,48,48,48,56
4110 DATA "i",0,0,0,225,255,255,224,0
4120 DATA "j",240,24,12,103,191,255,99,0
4130 DATA "k",153,189,189,153,153,126,60,60
4140 DATA "m",60,60,60,60,102,66,129,129
4150 DATA "n",160,9,80,37,21,73,22,39
4160 DATA "o",8,149,32,90,201,84,160,224
4500 RETURN
5000 FOR z=1 TO 4
5010 IF z=1 THEN PRINT AT b,a; INK 1;"█"
5020 IF z=2 THEN PRINT AT b-1,a; INK 1,"█": PRINT AT b,a;"█"
5030 IF z=3 THEN PRINT AT b,a; INK 1,"▌▐"
5040 IF z=4 THEN PRINT AT b-1,a; INK 1;"▌": PRINT AT b,a;"█"
5044 LET pu=pu+1
5045 IF pu=5 THEN LET pu=0: GO TO 5050
5046 GO TO 5044
5050 PRINT AT b-1,a;"  "
5060 PRINT AT b,a;"  "
5070 NEXT z
5080 PRINT AT b,a; INK 1;"▌": PRINT AT b+1,a;"▌"
5090 RETURN
6000 LET pu=pu+1
6002 IF pu=200 THEN LET pu=0: GO TO 6005
6004 GO TO 6000
6005 CLS
6007 IF do=0 THEN GO TO 6080
6010 IF sc1>0 AND sc1<3 THEN LET score=score+sc1
6015 IF sc1>2 THEN LET sc1=0
6020 IF sc2>0 AND sc2<3 THEN LET score=score+sc2
6025 IF sc2>2 THEN LET sc2=0
6030 IF sc3>0 AND sc3<3 THEN LET score=score+sc3
6035 IF sc3>2 THEN LET sc3=0
6040 IF sc4>0 AND sc4<3 THEN LET score=score+sc4
6045 IF sc4>2 THEN LET sc4=0
6050 IF sc5=1 THEN LET score=score+sc5
6055 IF sc5>1 THEN LET sc5=0
6060 IF sc6>0 AND sc6<3 THEN LET score=score+sc6
6065 IF sc6>2 THEN LET sc6=0
6070 IF sc7>0 AND sc7<3 THEN LET score=score+sc7
6075 IF sc7>2 THEN LET sc7=0
6080 PRINT AT 2,13;"SCORE"
6090 IF do=0 THEN PRINT ''"DISKET": PAUSE 100: GO SUB 1000: GO TO 5
6100 PRINT AT 5,0,"DOMMER 1: ",sc1
6110 PRINT AT 6,0,"DOMMER 2: ";sc2
6120 PRINT AT 7,0;"DOMMER 3: ";sc3
6130 PRINT AT 8,0,"DOMMER 4: ",sc4
6140 PRINT AT 9,0;"DOMMER 5: ";sc5
6150 PRINT AT 10,0;"DOMMER 6: ";sc6
6160 PRINT AT 11,0,"DOMMER 7: ";sc7
6170 PRINT AT 13,0,"IALT ";score
6175 IF score>hc THEN LET hc=score
6180 PRINT AT 21,2,"TRYK EN TAST FOR ET NYT SPIL"
6190 PAUSE 0: CLS : GO SUB 1000: GO TO 5
```

Bib-file



■ Hvis du går meget på biblioteket, har du sikkert også fået rykkere for for sent afleverede bøger. Med dette program, der egner sig bedst sammen med en diskettestation, kan man holde styr på sine hjemlån.
Hvergang man har været på biblioteket, starter man programmet og vælger 2 på menuen. Man skal så indtaste aflevringsdatoen for de bøger, man har lånt samt navnene på alle bøgerne.
Hver gang man så skal aflevere sine bølger, vælger med 3 på menuen og indtaster navne på de bøger, man afleverer Det er nok kun at indtaste starten på titlen.
Endelig kan man når som helst se hvilke bøger, der skal afleveres hvornår, ved at vælge 1 på menuen.
Før programmet startes første gang, skal man skrive følgende·
OPENOUT "bib dat"
PRINT #9.Ø.Ø
CLOSEOUT□

Lars Christensen

```
10 'BIB-file (c) by LCSoft
12 ZONE 15
20 INK 0,0:MODE 2:PRINT TAB(20)"B I B - F i l e"
30 PRINT:PRINT TAB(10)"Indtast dags dato '15,3' : ";
40 SYMBOL AFTER 256:OPENIN"bib.dat":MEMORY HIMEM-1
50 false=(1=0):true=(1=1)
60 INPUT#9,value.s,antal
70 DIM bog$(50),value(50)
80 FOR bog=1 TO antal:INPUT#9,bog$(bog),value(bog):NEXT bog:CLOSEIN:SYMBOL AFTER
 91
90 SYMBOL 91,126,216,216,254,216,216,222:SYMBOL 92,118,200,214,214,214,38,220:SY
MBOL 93,56,0,124,198,254,198,198:SYMBOL 123,0,0,118,
26,126,216,110:SYMBOL 124,0,0,118,204,214,102,220:SYMBOL 125.48,0,120,12,124,204
,118
100 INPUT ;dato$
110 p=INSTR(dato$," "):IF p=0 THEN PRINT"Duer ikke, pr|v igen !":GOTO 100
120 dag=VAL(LEFT$(dato$,p-1)):maaned=VAL(MID$(dato$,p+1))
130 IF maaned=0 OR dag=0 THEN PRINT"Duer ikke, pr|v igen !":GOTO 100
140 DEF FNvalue(dag,maaned,aar)=dag+32*maaned+416*(aar-85)
```

Samtlige aftrykte listninger er afprøvede før offentliggørelse. Forlaget betaler skattefrit op til 1000 kroner for godkendte læserprogrammer. Forlaget har ret til at aftrykke godkendte programmer i bladet og offentliggøre dem på andre lagermedia

```
150 DEF FNdag(value)=value MOD 32
160 DEF FNmaaned(value)=value\32 MOD 13
170 DEF FNaar(value)=(value\416)+85
180 aar=FNaar(value.s):IF maaned<FNmaaned(value.s) THEN aar=aar+1
190 value=FNvalue(dag,maaned,aar)
200 CLS:PRINT TAB(20)"B I B   F i l e"
210 PRINT CHR$(13)CHR$(18)"D."dag"/"maaned"-"aar"    Sidst brugt d."FNdag(value.s
)"/"FNmaaned(value.s)"-"FNaar(value.s)"     "antal"b|
ger hjemme
220 PRINT:PRINT TAB(10)"1 - Liste over b|ger
230 PRINT:PRINT TAB(10)"2 - L}nt b|ger
240 PRINT:PRINT TAB(10)"3 - Aflever b|ger
260 PRINT:PRINT TAB(10)"Indtast valg : ";
270 INPUT valg$:valg$=LEFT$(valg$,1):IF valg$="" THEN valg$="1"
280 IF INSTR("123",valg$)=0 THEN 150
290 ON VAL(valg$) GOTO 300,460,540
300 'Liste boger
310 start=false:bog=1
320 IF bog>antal THEN 420
330 IF value(bog)>=value THEN 360
":start=true
350   GOSUB 680:bog=bog+1:GOTO 320
360 IF start THEN CALL &BB18
365 start=false
370 IF bog>antal THEN 420
380 IF value(bog)-7>value THEN 410
390   IF NOT start THEN CLS:PRINT TAB(20)"Skal afleveres inden for 1 uge!":start
=true
400   GOSUB 680:bog=bog+1:GOTO 370
410 IF start THEN CALL &BB18
415 start=false
420 IF bog>antal THEN CALL &BB18:GOTO 200
430   IF NOT start THEN CLS:PRINT TAB(20)"\vrige.":start=true
440   GOSUB 680:bog=bog+1
450 GOTO 420
460 'Laane boger
470 CLS:PRINT TAB(20);"L } N E   B \ G E R"
480 INPUT "Indtast afleveringsdato '17 3' : ",dato$
490 p=INSTR(dato$," "):d=VAL(LEFT$(dato$,p-1)):m=VAL(MID$(dato$,p+1))
500 IF p=0 OR maaned=0 OR dag=0 THEN PRINT"Duer ikke, pr|v igen !"
510 a=FNaar(value):IF m<FNmaaned(value) THEN a=a+1
520 INPUT "Indtast bogens navn (eller 'STOP') : ",navn$
530 IF UPPER$(navn$)="STOP" THEN 640 ELSE antal=antal+1:bog$(antal)=navn$:value(
antal)=FNvalue(d,m,a):GOTO 520
540 'Aflevere
550 CLS:PRINT TAB(20);"A F L E V E R E   B \ G E R"
560 INPUT "Indtast bogens navn (eller 'STOP') : ",navn$
570 IF UPPER$(navn$)="STOP" THEN 640
580 FOR bog=1 TO antal
590   IF UPPER$(LEFT$(bog$(bog),LEN(navn$)))<>UPPER$(navn$) THEN 630
600   PRINT"Er det "bog$(bog);:INPUT svar$:IF UPPER$(LEFT$(svar$,1))<>"J" THEN 6
30
610   FOR x=bog TO antal-1:bog$(x)=bog$(x+1):value(x)=value(x+1):NEXT x
620   antal=antal-1:PRINT"Slettet.":GOTO 560
630 NEXT:PRINT"Ikke fundet!":GOTO 560
640 'afslutte
650 OPENOUT"bib.dat"
660 WRITE#9,value,antal
670 FOR bog=1 TO antal:WRITE#9,bog$(bog),value(bog):NEXT bog:CLOSEOUT:GOTO 200
680 'Udskrift
690 PRINT FNdag(value(bog))"/"FNmaaned(value(bog))"-"FNaar(value(bog)),bog$(bog)
:RETURN
```

Hole in one



■ I dette program kommer du med VIC-20 på golfbanen. For at gennemføre spillet skal du igennem 9 huller, og til det formål er du i besiddelse af 9 køller (hver kølle har sin egen slagstyrke fra 1 til 9). Spillet, som er lavet til en standard VIC-20, er i højopløselig grafik, og er delt op i to dele. Hvis du er en nogenlunde habil computer-golfspiller, skulle det være muligt at klare de 9 huller på 36 slag.□

Lars Rosendal

1. del

```
1 PRINT"**** THE VIC OPEN ****":PRINT"9-HULLET GOLF SPIL"
3 PRINT"****************"
5 PRINT"LAVET AF LARS ROSENDAL        1983"
10 V=37878:POKEV,15
11 READN,D:IFN=-1THENPOKEV,0:POKEV-2,0:POKEV-3,0:GOTO20
12 POKEV-3,N:POKEV-2,N:FORT=1TOD:NEXT:GOTO11
15 DATA195,200,207,200,215,600,0,200,195,200,215,200,209,600,0,200
16 DATA215,400,207,400,195,400,175,400,-1,-1
20 POKE51,0:POKE52,28:POKE55,0:POKE56,28:CB=7168
25 READA:IFA=-1THEN40
30 FORN=0TO7:READB:POKECB+N+8*A,B:NEXT
35 GOTO25
40 PRINT"J       BEHØVER DU       INSTRUKSTIONER? (J/N)"
50 GETA$:IFA$=""THEN50
55 IFA$="J"THEN70
60 IFA$="N"THENPRINT"O.K. TRYK 'NEW' OG     LOAD OG RUN            'GOLF SPIL'
."
65 PRINT"HELD OG LYKKE!":END
70 PRINT"JFLYT MANDEN TIL BOLDENMED TASTERNE  -"
75 PRINT"A - OP     Z - NED      N- VENSTRE M - HØJRE"
80 PRINT"(BOLDEN VIL FLYTTE SIGDIREKTE VAEK FRA MAND-EN NAAR DU RAMMER.)"
85 PRINT"TRYK SPACE!"
90 GETA$:IFA$<>" "THEN90
95 PRINT"JNAAR MANDEN ER I KOR- REKT POSSITION TRYK T.DU SKAL INDPUTTE KØLLE"
100 PRINT"NR. (ET NR. FRA 1 TIL 9). 1 ER DET LAENGESTESLAG OG 9 ER EN KØLLE"
105 PRINT"SOM KUN FLYTTER BOLDENEN TAK."
110 PRINT"TRYK SPACE!"
115 GETA$:IFA$<>" "THEN115
120 PRINT"JPRØV AT HOLDE BOLDEN  PAA BANEN OG KLARE     FORHINDRINGERNE."
122 PRINT"DET NORMALE ANTAL SLAGER 36."
125 PRINT"TRYK NU 'NEW'           OG 'LOAD'            OG 'RUN'."
126 PRINT"HELD OG LYKKE!"
1010 DATA0,0,0,0,24,24,0,0,0
1020 DATA28,16,24,28,30,16,16,16,16
1030 DATA35,24,24,60,90,90,60,36,102
1040 DATA36,24,60,126,255,255,126,60,24
1050 DATA37,24,24,24,24,24,24,24,24
1060 DATA26,255,255,255,255,255,255,255,255
1070 DATA1,3,15,63,63,127,127,255,255
1080 DATA2,192,240,252,252,254,254,255,255
1090 DATA3,255,255,254,254,252,252,240,192
1100 DATA4,255,255,127,127,63,63,15,3
1110 DATA32,17,34,68,136,17,34,68,136
1120 DATA5,252,126,126,63,63,126,126,252,-1
```

2. del

```
10 POKE36879,217:PRINT"J":H=0:SR=0:C=30720
40 POKE36869,255:A=RND(0)
50 PRINT"J":SC=0
60 A=INT(RND(1)*5)+1:B=INT(RND(1)*9):D=14-A-B:H=H+1:POKE198,0:IFH>9THENGOSUB5000:
 GOTO600
61 IFB<5THENZ=7790:V=23:Y=0:GOTO70
65 Z=8010:V=-21:Y=2
70 FORX=0TO6:W=Z+X:POKEW+1,216:POKEC+1+W,5
75 POKEW+23,160:POKEW+45,160:POKEW+67,160
80 POKEW+89,216:POKEC+89+W,5:NEXT
89 IFB=0THEN110
90 FORX=1TOV*BSTEPV:W=Z+V+A+X:POKEW,216:POKEC+W,5
95 POKEW+22,160:POKEW+44,160:POKEW+66,160
100 POKEZ+88+A+X,216:POKEC+88+Z+A+X,5:NEXT
110 FORX=0TOD:W=Z+A+V*B+X:POKEW+2,216:POKEC+2+W,5
115 POKEW+24,160:POKEW+46,160:POKEW+68,160:NEXT
120 FORX=0TOD+1:W=Z+A+V*B+X:POKEW+89,216:POKEC+89+W,5:NEXT
130 F=Z+62+(V-1)*B:POKEF,28:POKEC+F,0
140 POKEF-1,26:POKEF+1,26:POKEF-22,26:POKEF+22,26
145 POKEC+F-1,5:POKEC+F+1,5:POKEC+F-22,5:POKEC+F+22,5
150 W=Z+22*Y+A:POKEW+25,37:POKEC+25+W,2:POKEW+3,36:POKEC+3+W,5
160 W=Z+A+V*B:POKEW+2,37:POKEC+2+W,2:POKEW-20,36:POKEC-20+W,5
170 POKEF-23,1:POKEF-21,2:POKEF+21,4:POKEF+23,3
175 POKEC+F-23,5:POKEC+F-21,5:POKEC+F+21,5:POKEC+F+23,5
176 IFA>2THEN180
177 POKEF-2,5:POKEF+C-2,6:POKEF-24,5:POKEF+C-24,6:POKEF+20,5:POKEF+C+20,6
180 W=Z+(V-1)*B:POKEW+80,1:POKEC+80+W,7:POKEW+81,2:POKEC+81+W,7
190 POKEW+102,4:POKEC+102+W,7:POKEW+103,3:POKEC+103+W,7
193 FORX=7680TO8098STEP22:POKEX,230:NEXT:FORX=7701TO8119STEP22:POKEX,230:NEXT
200 PRINT"HUL NR."H
210 B=Z+45:BC=B+C:POKEB,0:M=7724:MC=M+C:POKEM,35:POKEMC,2:POKEBC,0
220 N=230:NC=1:Q=160:QC=1:V=36878
400 P1=PEEK(197):IFP1=17THENDM=-22:GOSUB1000
405 IFP1=33THENDM=22:GOSUB1000
410 IFP1=28THENDM=-1:GOSUB1000
415 IFP1=36THENDM=1:GOSUB1000
420 IFP1=50THENGOSUB2000
430 POKE198,0:IFP=28THENP=0:GOTO50
440 GOTO400
600 FORX=1TO6000:NEXT:POKE36869,240:PRINT"J":END
1000 IF(M+DM)<7702OR(M+DM)>8185THENDM=0:RETURN
```

```
1010 P2=PEEK(M+DM):IFP2=0ORP2=36ORP2=37ORP2=28ORP2=5THENDM=0 RETURN
1020 POKEM,N:POKEMC,NC N=PEEK(M+DM) NC=PEEK(MC+DM) POKEV,15 POKEV-2,200 POKEV-2,
0:POKEV,0
1030 M=M+DM:POKEM,35:MC=M+C POKEMC,2 RETURN
2000 DB=B-M:IFDB=1ORDB=-1OR(DB>-24ANDDB<-20)OR(DB>20ANDDB<24)THEN2004
2001 RETURN
2004 POKE198,0:INPUT"KØLLE NR.",CL
2005 PRINT"                              ":IFCL<1ORCL>9THEN2004
2006 IFQC=247ORQC=231ORQC=167ORQC=7ORQC=39ORQC=23ORCL=9THENR=1:GOTO2009
2008 R=10-CL+INT(RND(1)*(12-CL)/2)
2009 IFQ=32THENR=R-1
2012 SC=SC+1:PRINT"SLAG";SC
2014 W=B+R*DB
2015 P=PEEK(W):IFP=36ORP=37THENW=W-DB GOTO2015
2020 IFW<7724ORW>8163THENW=B:RETURN
2023 FORX=BTOWSTEPDB:P=PEEK(X):IFP=230THENW=X-DB GOTO2025
2024 NEXT:P=PEEK(W)
2025 IFW=MTHEN:W=W-1
2026 POKEV,15:FORX=1TO2:POKEV-1,240:NEXT:POKEV-1,0 FORX=0TO200 NEXT
2027 FORX=220TO220-10*RSTEP-2 POKEV-2,X NEXT POKEV,0 POKEV-2,0 IFP=5THENGOSUB450
0
2028 IFW=MTHEN:W=W-1
2029 IFP=28THENGOSUB4000 RETURN
2030 POKEB,Q:B=W Q=PEEK(B):POKEB,0:POKEBC,QC BC=B+C QC=PEEK(BC) POKEBC,0 RETURN
4000 POKEV,15:POKEV-1,240 FORX=1TO2 NEXT:POKEV,0
4005 PRINT"HUL NR."H"BRUGTE DU   "SC;"SLAG":SR=SR+SC
4010 PRINT"TOTAL "SR"SLAG":FORX=1TO5000 NEXT RETURN
4500 PRINT"I VANDET DU TABER ET  SLAG" SC=SC+1 W=W-1
4502 IFW=F+19THENW=W-22
4505 POKEB,Q:B=W:Q=PEEK(B) POKEBC,QC BC=B+C QC=PEEK(BC)
4510 FORX=1TO3000:NEXT:PRINT"
    "
4515 PRINT"SLAG",SC:RETURN
5000 PRINT"DU HAR KLARET 9 HULLER MED "SR" SLAG"
5010 IFSR>36THENPRINT"DETTE ER "SR-36"SLAG OVER NORMALEN"
5020 IFSR=36THENPRINT"DETTE ER DET NORMALE"
5030 IFSR<36THENPRINT"DETTE ER "36-SR"SLAG UNDER NORMALEN"
5040 RETURN
```

Suicide Mission

Denne gang gælder det dit liv! For nu skal du redde jorden for de frygtelige aliens. Og det er desværre en selvmordsmission – så regn ikke med at du overlever

Dette spil har en glimrende grafik og hastigheden er utrolig god – styringen (joystick Port 1) er der heller intet i vejen med. Kort sagt tast dette program ind og du vil ikke blive skuffet.□

Morten Middelfart







PROGRAM: SUICIDE MISSION.709

```
0 P=0 L=7 A=0 GOSUB 9500
1 PRINT"(CLR)" SPR=0 POKE V+16,1
2 PRINT CHR$(5)
3 PRINT CHR$(142)
4 A=(RND(1))
5 M=INT(A*200)+20
10 PRINT" ┌──────────────────────
  ──────┐"
11 PRINT"| POINT ",P; PRINT"      LI
  VES ",L,
12 POKE 1184,66 PRINT POKE 1222,93
13 PRINT" └──────────────────────
  ──────┘"
14 POKE 2042,14 POKE V+4,M
   POKE V+5,100 POKE V+21,5 SPR=70
15 FOR X=1 TO 320 STEP 5    SPR=SPR-5
  POKE V,SPR
16 IF SPR=0 THEN GOSUB 9000
17 A=PEEK(56321) IF A=239 THEN 100
18 NEXT X
19 U=1944 H=1945 POKE 1984,32
   POKE 1985,32 GOSUB 9700
20 FOR X=1 TO 10
21 POKE H,77 POKE U,78
22 POKE H+39,32 POKE U+40,32
23 H=H-39 U=U-40
24 NEXT X GOSUB 9740
25 L=L-1 IF L=-1 THEN 200
26 GOTO 1
100 POKE 2041,13 POKE V+40,1
   POKE V+21,7
110 FOR X=225 TO 100 STEP-5
120 POKE V+2,SPR MI=X POKE V+3,MI
150 NEXT X
151 A=M-10
152 IF SPR>A THEN 2000
160 POKE 21,0 GOTO 25
200 PRINT"(CLR)"
201 FOR X=1 TO 10 PRINT NEXT X
210 PRINT"          G A M E   O V E R"
220 POKE V+21,0 FOR X=1 TO 500 NEXT X
230 GOTO 1000
330 P=P+10
340 FUEL=FUEL+1
345 IF FUEL=10 THEN 6000
350 EX=EX+1 IF EX=20 THEN GOSUB 10000
360 GOTO 1
1000 PRINT"(CLR)"
1010 IF P>POI THEN GOSUB 9900
1020 PRINT" ┌──────────────────────
  ──────┐"
1025 PRINT"|
                       |"
1030 PRINT"|          SUICIDE MISSI
  ON           |"
1040 PRINT"|          ──────────────
                       |"
1050 PRINT"|       WRITTEN & PROGRAM
  MED BY       |"
1060 PRINT"|
                       |"
1070 PRINT"|          MORTEN MIDDELF
  ART          |"
1080 PRINT"|
                       |"
1090 PRINT" └──────────────────────
  ──────┘"
1100 PRINT
1101 PRINT
1110 PRINT"          TODAY'S HIGHEST
  ",
1120 PRINT POI
1130 PRINT
1140 PRINT"          PERFORMED BY  ",
1150 PRINT NA$
1160 FOR X=1 TO 8 PRINT NEXT X
1170 PRINT"     PLEASE PRESS FIRE TO
  BEGIN  "
1200 POKE V,1 POKE V+2,1:POKE V+4,1
   POKE V+1,200 POKE V+3,200
   :POKE V+5,200 POKE V+21,7
1210 FOR X=1 TO 200 POKE V+4,X NEXT X
1240 FOR X=1 TO 150 POKE V+2,X NEXT X
1250 FOR X=1 TO 100 POKE V,X NEXT X
1399 A=PEEK(56321):IF A<>239 THEN 13
  99
1400 FOR X=200 TO 250 POKE V+4,X
   NEXT X
1410 POKE V+16,4
1420 FOR X=1 TO 50 POKE V+4,X NEXT X
1430 FOR X=200 TO 150 STEP-1
   POKE V+5,X NEXT X
1440 FOR X=100 TO 150 POKE V,X NEXT X
1450 FOR X=200 TO 185 STEP-1
   POKE V+3,X NEXT X
1460 FOR X=150 TO 250 POKE V,X
   POKE V+2,X NEXT X
1465 POKE V+16,7:FOR X=1 TO 39
   POKE V,X POKE V+2,X NEXT X
1470 GOSUB 9700 FOR X=185 TO 1 STEP-1
   POKE V+3,X:NEXT X GOSUB 9740
   POKE V+3,185
1475 FOR X=39 TO 63 POKE V,X
   POKE V+2,X NEXT X
1480 GOSUB 9700 FOR X=185 TO 1 STEP-1
   POKE V+3,X NEXT X GOSUB 9740
1481 POKE V+3,185 FOR X=63 TO 50 STE
  P-1:POKE V+2,X POKE V,X NEXT X
1485 FOR X=185 TO 150 STEP-1
   POKE V+3,X NEXT X POKE V+21,5
1487 GOSUB 9700 POKE 2042,15
   FOR X=1 TO 300 NEXT X POKE V+21,0
   POKE V+21,0 POKE 2042,14
1500 GOSUB 9740
1510 FOR X=1 TO 300 NEXT X
1991 PRINT"(CLR)" POKE V+21,0
   POKE V+16,0
1992 FOR X=1 TO 10 PRINT NEXT X
1993 PRINT"                ┌──────────┐"
1994 PRINT"                |GET READY!|"
1995 PRINT"                └──────────┘"
1999 RESTORE GOTO 0
2000 MN=M+10
2001 IF SPR>MN THEN 160
2010 REM******EXPLOSION***********
2011 GOSUB 9700
2020 POKE V+21,5
2030 POKE 2042,15 FOR X=1 TO 100
   NEXT X
3000 GOSUB 9740 GOTO 330
6000 PRINT"(CLR)" POKE V+21,0
6001 FOR X=1345 TO 1798 STEP 32
   POKE X,46 NEXT X
6002 FOR X=1400 TO 1461 STEP 40
   POKE X,46 NEXT X
6003 FOR X=1024 TO 1160 STEP 15
   POKE X,46 NEXT X
6010 FOR X=1 TO 21 PRINT NEXT X
6020 PRINT"                        ┌┐"
6030 PRINT" ┌──────────────────────┘└──
  ──────┐"
6031 PRINT"|              LAND ON FUE
  L             |"
6035 SPR=245
6037 POKE V+21,1
6040 FOR X=1 TO 200
6050 POKE V,SPR POKE V+1,X
6051 A=PEEK(56321) IF A<>255 THEN GO
  SUB 6100
6060 NEXT X
6061 U=171:R=175
6070 IF SPR>U THEN 6300
6080 GOTO 6400
6100 REM
6110 IF A=251 THEN 6200
6111 IF A=247 THEN 6250
6130 RETURN
6200 SPR=SPR-1
6210 IF SPR=15 THEN 6230
6220 GOTO 6130
6230 SPR=15
6240 GOTO 6130
6250 SPR=SPR+1
6260 IF SPR=250 THEN 6280
6270 GOTO 6130
6280 SPR=250
6290 GOTO 6130
6300 IF SPR>R THEN 6400
6310 PRINT"(CLR)"
6320 POKE V+21,0 FOR X=1 TO 8 PRINT
   NEXT X
6330 PRINT"               YOU LANDED
              "
6340 PRINT"               WERY GOOD.
              "
6350 PRINT"               BONUS 10 X";L
6360 BO=L*10 P=P+BO FOR X=1 TO 1000
   NEXT X
6370 GOTO 7000
6400 POKE 2040,15 GOSUB 9700
   : POKE V+21,0 PRINT"(CLR)"
    FOR X=1 TO 10 PRINT NEXT X
6401 FOR X=1 TO 500 NEXT X GOSUB 9740
   POKE 2040,11 POKE 2042,14
6410 PRINT"               SORRY NO BONU
  S"
6420 L=L-1 IF L=-1 THEN 200
6430 FOR X=1 TO 1000 NEXT X GOTO 7000
7000 POKE V+21,5 POKE V+1,225
   FUEL=0   GOTO 1
9000 POKE V+16,0 POKE V+21,5 SPR=250
9001 SPR=250 RETURN
9500 FOR X=0 TO 62 READ A
   POKE 704+X,A NEXT X
9501 POKE 2040,11 POKE 2042,14
   V=53248 POKE V+16,1
9505 POKE V+1,225 POKE 53281,0
   POKE 53280,0
9506 FOR X=0 TO 62 READ B
   POKE 832+X,B NEXT X
9507 FOR X=0 TO 62 READ C
   POKE 896+X,C NEXT X
9508 FOR X=0 TO 62 READ D
   POKE 960+X,D NEXT X
9509 POKE V+39,1 POKE V+40,7
   POKE V+41,2
9510 EX=0: FUEL=0 RETURN
9515 REM
9520 DATA 0,24,0,0,60,0,0,121,0,0,
   255,0,0,255,0,0,255,0,0,60,0,0,24,
   0,0,24,0
9530 DATA 0,60,0,0,60,0,16,60,8,16,
   60,8,16,60,8,16,255,8,19,255,200,
   31,60,248
9540 DATA 28,60,56,16,60,8,16,60,8,0,
   24,0
9545 REM
9550 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
   0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
   0,0,0
9560 DATA 0,24,0,0,24,0,0,24,0,0,24,
   0,0,24,0,0,24,0,0,24,0,0,24,0,0,
   24,0,0,24,0
9570 REM
9580 DATA 0,126,0,0,255,0,1,255,128,
   1,153,128,1,153,128,1,255,128,3,
   255,192
9590 DATA 7,255,224,15,255,240,47,
   255,248,255,255,255,255,255,255,
   47,255,248,15
9600 DATA 255,240,7,255,224,3,255,
   192,1,255,128,0,126,0,0,36,0,0,
   231,0
9610 REM
9620 DATA 2,4,128,4,0,255,6,32,4,6,2,
   6,31,60,24,24,6,7,3,8,192,2,4,5,0,
   0,0,0,0,0
9630 DATA 2,4,6,7,7,7,7,3,24,3,24,
   192,3,255,0,0,255,255,255,0,0,0,0,
   0,0,0,0,0,0
9640 DATA 0,0,0,0,0,0
9700 REM************LYD***********
   **
9701 VY=54296 WY=54276 AY=54277
   HY=54273 LY=54272
9710 FOR X=21 TO 1 STEP-1:POKE VY,X
   POKE WY,129 POKE AY,15 POKE HY,40
   POKE LY,200 NEXT X
9720 RETURN
9730 RETURN
9740 POKE AY,0 POKE WY,0
9750 RETURN
9900 REM
9910 PRINT"ENTER YOUR INITIALS......
   ....",
9920 INPUT NA$
9930 POI=P
9940 PRINT"(CLR)":    RETURN
10000 PRINT"(CLR)" POKE V+21,0
10010 FOR X=1 TO 10 PRINT NEXT X
10020 PRINT"               GREAT!"
10030 PRINT"               "
10040 PRINT"        YOU'VE GOT ONE BO
  NUS SHIP!"
10050 L=L+1 EX=0 FOR X=1 TO 1000
   NEXT X POKE V+21,5 GOTO 1
```

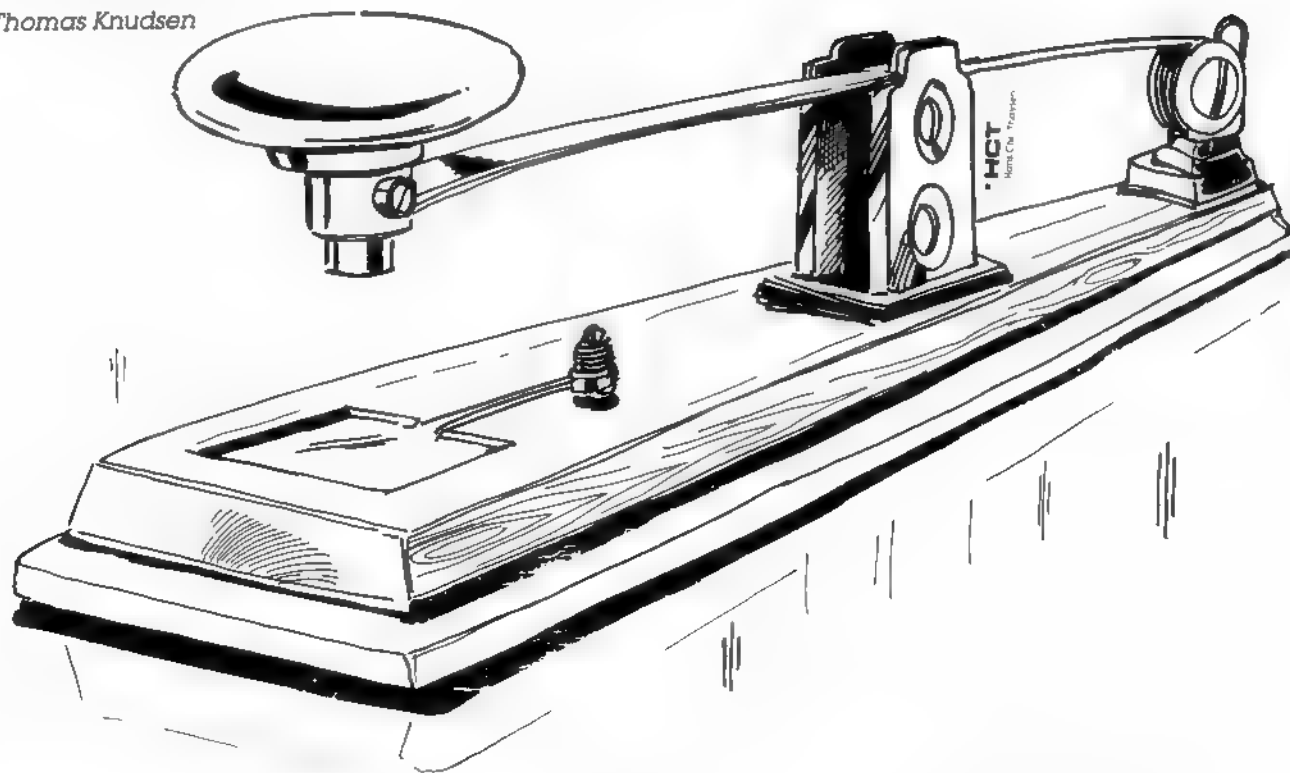
Morse-træner





■ Til alle folk der trænger til lidt øvelse i morsealfabetet, se her. Denne lille programstump til en standard VIC-20 morser et ord, som så skal skrives ned. Programmet råder over et begrænset ordforråd, men ændringer i detaillerne giver det nye muligheder.□

Thomas Knudsen




```
10 REM (C)THOMAS K.
20 REM MORSER
35 POKE36878,15
40 PRINT"*************************  MORSE ALFABETET.  *************************"
50 FORU=1TO29:READV:NEXTU
60 V=INT(RND(1)*44)+1:FORU=1TOV:READA$:NEXT:RESTORE
70 FORA=1TOLEN(A$)
80 FORB=1TOASC(MID$(A$,A,1))-64:READB$:NEXT
90 FORC=1TOLEN(B$)
100 POKE36876,128
110 FORD=1TOVAL(MID$(B$,C,1))*100:RESTORE:NEXTD:POKE36876,0:FORT=1TO50:NEXTT,C
120 FORR=1TO300:NEXTR,A
130 PRINT"HVAD VAR ORDET"
140 INPUTR$
150 IFR$=A$THENPRINT"JA DET VAR "A$:FORU=1TO3000:NEXT:RUN
160 PRINT"NEJ,DET VAR "A$:FORU=1TO3000:NEXT:RUN
300 DATA14,4111,4141,411,1,1141,441,1111,11,1444,414,1411,44,41,444,1441,4414,14
1,111,4
310 DATA114,1114,144,4114,4144,4411,1414,4441,14414,HUS,HAVE,SKOV,FERSKEN,SAFT,H
UND
320 DATAFJERNSYN,COMPUTER,TE,COMMODORE,SKAB,BORD,STOL,TELEFON,SKUFFE,SENG,VINDUE
,KNIV
330 DATAKYS,SOS,RADIO,DANMARK,SVERIGE,USA,PLANT,BILLEDE,REOL,AUTOMAT,PENGE,MAPP
E,HYLDE
```

Kanalsøger





Selv om du ikke har en Lambda, kan du faktisk godt bruge dette program. Det giver dig mulighed for at få de eksakte mål for den rette antenne, uanset om det er 27, 144 eller 428 MHz

Programmet rummer kanaltabeller, så du ikke behøver at kende frekvensen på de mest almindelige TV-kanaler. Programmet er meget effektivt

Gunnar Carlsen

```
     REM ..GUNNAR CARLSEN.1985.
     REM ..KANAL-ANTENNER.1985.
   6 PRINT "PROGRAMMET FYLDER ";(
PEEK 16400+256*PEEK 16401)-17301;"
 BYTES"
  10 PRINT AT 5,5;"HER KAN DU BYGG
E DIN EGEN";AT 7,5;"KANAL ANTENNE
."
  20 PRINT AT 9,5;"DEN PASSER KUN
TIL DEN";AT 11,5;"PAAGAELDENE KAN
AL."
  30 PRINT AT 13,5;"DEN AFSAETTER
ALLE";AT 15,5;"MAAL I CENTIMETER.
"
  40 PAUSE 900
  50 CLS
 100 PRINT "VAELG ANTENNE TIL DEN
           PAAGAELDENDE KANAL"
 105 PRINT
 110 PRINT "INPUT KANAL NUMMER"
 115 PRINT
 120 PRINT "TV KANAL 2-11"
 130 PRINT "TV KANAL 21-60"
 140 PRINT "ELLER FM 88-108"
 145 PRINT "ANDRE FREK. 1"
 150 INPUT A
 160 IF A)1 AND A(5 THEN LET B=A*7+
35
 170 IF A)4 AND A(12 THEN LET B=A*7
+141
 180 IF A)20 AND A(61 THEN LET B=A*
8+304
 190 IF A)87 AND A(109 THEN LET B=A
 195 IF A(2 OR A)11 AND A(21 OR A)60
 AND A(88 OR A)108 THEN GOTO 500
 200C=30000/B
 210 CLS
 220 PRINT AT 0,0;"MAALENE ER I CE
NTIMETER."
 225 PRINT AT 0,25;"(K.";A;")"
 230 PRINT AT 1,0;"REFLEKTOR  = ";
INT (C*0.51*10)/10;TAB 20;"-------
----"
 240 PRINT AT 2,25;"I"
 250 PRINT AT 3,0;"AFSTAND     = ";
INT (C*0.197*10)/10;TAB 25;"I"
 260 PRINT AT 4,25;"I"
 270 PRINT AT 5,0;"DIPOLEN     = ";
INT (C*0.47*10)/10;TAB 20;"----*I*
----"
 280 PRINT AT 6,25;"I"
 290 PRINT AT 7,0;"AFSTAND     = ";
INT (C*0.115*10)/10;TAB 25;"I"
 300 PRINT AT 8,0;"1.DIREKTOR = ";
INT (C*0.45*10)/10;TAB 21;"-------
---"
 310 PRINT AT 9,0;"BOMLAENGDE = ";
INT (C*0.37*10)/10;TAB 25;"I"
 320 PRINT AT 10,0;"AFSTAND     = "
;INT (C*0.18*10)/10;TAB 25;"I"
 330 PRINT AT 11,25;"I"
 340 PRINT AT 12,0;"2.DIREKTOR = "
;INT (C*0.44*10)/10;TAB 21;"------
---"
 350 PRINT AT 13,0;"AFSTAND     = "
;INT (C*0.13*10)/10;TAB 25;"I"
 360 PRINT AT 14,0;"3.DIREKTOR = "
;INT (C*0.44*10)/10;TAB 21;"------
---"
 370 PRINT AT 15,0;"BOMLAENGDE = "
;INT (C*0.67*10)/10;TAB 25;"I"
 380 PRINT AT 16,0;"AFSTAND     = "
;INT (C*0.16*10)/10;TAB 25;"I"
 390 PRINT AT 17,0;"4.DIREKTOR = "
;INT (C*0.44*10)/10;TAB 21;"------
---"
 400 PRINT AT 18,25;"I"
 410 PRINT AT 19,0;"AFSTAND     = "
;INT (C*0.15*10)/10;TAB 25;"I"
 420 PRINT AT 20,0;"5.DIRDKTOR = "
;INT (C*0.44*10)/10;TAB 21;"------
---"
 430 PRINT AT 21,0;"BOMLAENGDE = "
;INT (C*0.97*10)/10;TAB 25;"I"
 450 PAUSE 65000
 460 CLS
 470 GOTO 100
 480 SAVE "ANTENNEr"
 490 RUN
 500 CLS
 510 PRINT ,,,,"SKAL DU BRUGE EN
ANDEN FREKVENS (J/N)";,,,,,,,,;
 520 IF INKEY$="J" THEN GOTO 550
 530 IF INKEY$="N" THEN GOTO 50
 540 GOTO 520
 550 PRINT "INKOD I MHZ. (KHZ/100
0). "
 560 INPUT B
 570C=30000/B
 580 CLS
 590 PRINT B;" MHZ. ";INT (C*10)/1
0;" CENTIMETER = 1 BL."
 600 GOTO 230
```

Tank attack



■ Du skal forhindre de fjendtlige styrker i at sende deres tanks over dine linier. Dette forhindrer du ved at bruge din mobile kanon nederst på skærmen. Points bliver regnet ud efter, hvor hurtigt du rammer den, og hvad farve tanken har. Du styrer tanken med 1 for venstre, 2 for højre og 0 for at skyde. God fornøjelse. □ *Michael Mondrop*




```
  30 LET HS=0: LET SC=0
  40 FOR I=USR "A" TO USR "J"+7: READ J: POKE I,J: NEXT I
  50 DATA 0,J,14,J,J,15,J,14,24,J,60,J,126,255,J,0,J,J,112,J,J,240,J,112,0,J,J,1,J,J,7,15,0,J,252,255,J,J,J,J,0,J,J,254,J,0,224,240,24,55,107,84,20,11,7,0,J,255,24,165,J,24,255,0,24,236,214,42,40,208,224,0,J,24,J,J,J,J,J,0
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 1: CLS
  80 GO SUB 900
  90 LET A$=" "
 100 FOR I=4 TO 16 STEP 4. PRINT AT I,0,"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■": NEXT I
 120 LET X=29: LET LI=5: LET SC=0
 130 LET A=0: LET B=0: LET P=0: LET O=0
 150 GO SUB 700
 199 PRINT AT 0,0; INK 5;"LIVES=";LI
 200 PRINT AT 21,X;"   "
 210 LET X=X+(INKEY$="2" AND X<29)-(INKEY$="1" AND X>0)
 220 PRINT AT 21,X; INK 7;" ■ "
 260 IF INKEY$="0" THEN PRINT AT A,B;"■" AND A/4=INT (A/4) AND A<>0;" " AND (A/4<>INT (A/4) OR A=0): LET A=20: LET B=X+1: PRINT AT A,B;"!"
 300 IF A=0 THEN GO TO 400
 320 IF A/4=INT (A/4) AND A<>20 THEN LET A$="■"
 330 PRINT AT A,B;A$: LET A$=" "
 340 LET A=A-1
 350 IF A=P AND B>=O AND B<=O+3 THEN GO TO 800
 360 PRINT AT A,B; INK 7;"!"
 370 IF A=0 THEN PRINT AT A,B;" "
 410 IF O=29 THEN GO TO 850
 420 PRINT AT P-1,O;"   ";AT P,O;"   "
 430 LET O=O+1
 440 PRINT AT P-1,O; INK COL;" ■■";AT P,O;"■■■"
 490 GO TO 200
 700 LET P=4*(INT (RND*4)+1)-1: LET O=0
 710 LET COL=6-(INT (P/4+1))
 730 PRINT AT P-1,0; INK COL;"■";AT P,0;"■"
 735 PAUSE 5
 740 PRINT AT P-1,0; INK COL;"■■";AT P,0;"■■"
 745 PAUSE 5
 790 RETURN
 800 FOR I=20 TO 50 STEP 2: BEEP .015,I: NEXT I
 805 LET SC=SC+100*(COL-3)
 810 PRINT AT P-1,O;"   ";AT P,O;"   ";AT P+1,O;"■■■■";"■■" AND O<29
 820 LET A=0
 845 GO TO 150
 850 PRINT AT P-1,O; INK COL;" ■■";AT P,O;" ■■"
 852 PAUSE 5
 855 PRINT AT P-1,O; INK COL;"  ■";AT P,O;"  ■"
 857 PAUSE 5
 860 PRINT AT P-1,31;" ";AT P,31;" "
 868 FOR I=20 TO -10 STEP -2: BEEP .015,I: NEXT I
 870 LET LI=LI-1: IF LI=0 THEN GO TO 80
 895 GO TO 150
 910 INK 2: CLS
 920 PRINT AT 0,6;"■■■■■";AT 1,6;"■";AT 2,6;"■■■■";AT 3,6;"■■■■";AT 4,6;"■■■";AT 5,6;"■■■■";AT 6,6;"■■■■"
1000 PRINT AT 8,6; INK 6;"© MICHAEL MONDRUP"
1010 FOR I=20 TO 50 STEP .4: BEEP .001,I: NEXT I
1030 IF SC>HS THEN LET HS=SC
1040 IF SC>0 THEN PRINT PAPER 5; INK 0;AT 11,0;"YOUR SCORE ";SC;TAB 17;"BEST SCORE ";HS
1050 FOR I=0 TO 3: PRINT INK I+4;AT 14,I*7+4;" ■■";AT 15,I*7+4;"■■■": NEXT I
1060 PRINT PAPER 6; INK 0;AT 17,4;"100";TAB 11;"200";TAB 18;"300";TAB 25;"400"
1100 PRINT AT 20,0; INK 7;"1....LEFT  2....RIGHT  0....FIRE"
1140 PRINT #0,AT 1,5; INK 4; FLASH 1;"PRESS ANY KEY TO PLAY"
1160 IF INKEY$="" THEN GO TO 1160
1170 CLS
5000 RETURN
```

Kalaha computer

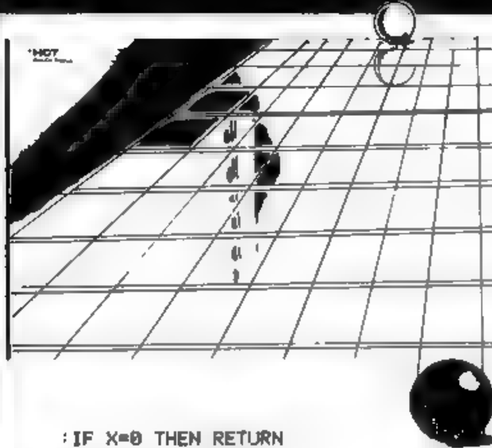
■ Dette program laver din Commodore 64 om til en kalaha-computer. Programmet tegner kalahaplanen på skærmen, hvorefter du blot indtaster, hvorfra du tager »kugler«, og computeren beregner resten. Programmet er selvforklarende og har iøvrigt en pæn grafik, med en hastighed absolut i top.☐

Finn Andersen

```
PROGRAM:  KALAHA.UNR

 1 REM KALAHA,MIT FØRSTE RIGTIGE PROG
   RAM
 2 REM
 3 REM ***********************************
   ***
 4 REM ********                    *****
   ***
 5 REM ********  FINN ANDERSEN     *****
   ***
 6 REM ********                    *****
   ***
 7 REM ***********************************
   ***
 8 REM
 9 POKE 53280,2 POKE 53281,2
   .PRINT"(CLR)"
10 M1=6 M2=6'M3=6 M4=6 M5=6:M6=6 MK=0
20 D1=6 D2=6 D3=6 D4=6 D5=6 D6=6'DK=0
30 Q=0
499 REM ********************************
   ***
500 GOTO 6000
510 PRINT PRINT"(HOME,
   GRAA3) ╭──╮  ╭──╮  ╭──╮  ╭──╮
   ╭──╮  ╭──╮";
520 PRINT"|  |  |  |  |  |  |  |
   |  |  |  |",
530 PRINT"|(CRSR HØJRE3)|(CRSR HØJRE
   2)|(CRSR HØJRE3)|(CRSR HØJRE2)|(C
   RSR HØJRE3)|(CRSR HØJRE2)|(CRSR H
   ØJRE3)|(CRSR HØJRE2)|(CRSR HØJRE3
   )|(CRSR HØJRE2)|(CRSR HØJRE3)|",
540 PRINT"|  |  |  |  |  |  |  |
   |  |  |  |",
550 PRINT"╰──╯  ╰──╯  ╰──╯  ╰──╯
   ╰──╯  ╰──╯",
560 PRINT" M 1    M 2    M 3    M 4
     M 5    M 6" PRINT'PRINT
570 PRINT"╭─────────╮
   ╭─────────╮";
580 PRINT"|            |
   |            |";
590 PRINT"|(CRSR HØJRE10)|(CRSR HØJR
   E16)|(CRSR HØJRE10)|",
600 PRINT"|            |
   |            |";
610 PRINT"╰─────────╯
   ╰─────────╯",
620 PRINT"     M K
         D K" PRINT PRINT
630 PRINT"╭──╮  ╭──╮  ╭──╮  ╭──╮
   ╭──╮  ╭──╮",
640 PRINT"|  |  |  |  |  |  |  |
   |  |  |  |";
650 PRINT"|(CRSR HØJRE3)|(CRSR HØJRE
   2)|(CRSR HØJRE3)|(CRSR HØJRE2)|(C
   RSR HØJRE3)|(CRSR HØJRE2)|(CRSR H
   ØJRE3)|(CRSR HØJRE2)|(CRSR HØJRE3
   )|(CRSR HØJRE2)|(CRSR HØJRE3)|";
660 PRINT"|  |  |  |  |  |  |  |
   |  |  |  |",
670 PRINT"╰──╯  ╰──╯  ╰──╯  ╰──╯
   ╰──╯  ╰──╯",
680 PRINT" D 6    D 5    D 4    D 3
     D 2    D 1"
690 PRINT"(HOME,CRSR HØJRE,
   CRSR NED2)"M1"(CRSR VENSTRE,
   SPACE)"
700 PRINT"(HOME,CRSR HØJRE,
   CRSR NED18)"D6"(CRSR VENSTRE,
   SPACE)"
710 PRINT"(HOME)"'PRINT TAB(8)M2"(CR
   SR VENSTRE,SPACE)"
720 PRINT"(HOME,CRSR NED16)"
    PRINT TAB(8)D5"(CRSR VENSTRE,
   SPACE)"
730 PRINT"(HOME)" PRINT TAB(15)M3"(C
   RSR VENSTRE,SPACE)"
740 PRINT"(HOME,CRSR NED16)"
    PRINT TAB(15)D4"(CRSR VENSTRE,
   SPACE)"
750 PRINT"(HOME)" PRINT TAB(22)M4"(C
   RSR VENSTRE,SPACE)"
760 PRINT"(HOME,CRSR NED16)"
    PRINT TAB(22)D3"(CRSR VENSTRE,
   SPACE)"
770 PRINT"(HOME)" PRINT TAB(29)M5"(C
   RSR VENSTRE,SPACE)"
780 PRINT"(HOME,CRSR NED16)"
    PRINT TAB(29)D2"(CRSR VENSTRE,
   SPACE)"
790 PRINT"(HOME)" PRINT TAB(36)M6"(C
   RSR VENSTRE,SPACE)"
800 PRINT"(HOME,CRSR NED16)"
    PRINT TAB(36)D1"(CRSR VENSTRE,
   SPACE)"
810 PRINT"(HOME,CRSR NED10)"TAB(4)MK,
   TAB(32)DK
820 X=X-1'RETURN
999 REM********************************
   ***
3998 REM *****************************
   ***
3999 REM *****************************
   ***
5000 D6=D6+1.GOSUB 510
    IF X=0 THEN RETURN
5002 D5=D5+1'GOSUB 510
    IF X=0 THEN RETURN
5004 D4=D4+1 GOSUB 510
   .IF X=0 THEN RETURN
5006 D3=D3+1 GOSUB 510
    IF X=0 THEN RETURN
5008 D2=D2+1 GOSUB 510
   .IF X=0 THEN RETURN
5010 D1=D1+1 GOSUB 510
    IF X=0 THEN RETURN
5011 IF Q=1 THEN 5014
5012 DK=DK+1 GOSUB 510
    IF X=0 THEN RETURN
5014 M6=M6+1 GOSUB 510
    IF X=0 THEN RETURN
5016 M5=M5+1 GOSUB 510
```





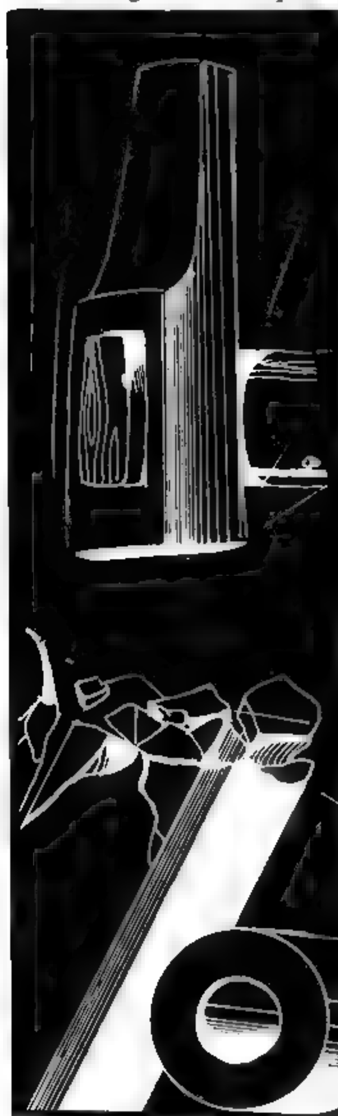
```
   :IF X=0 THEN RETURN
5018 M4=M4+1 GOSUB 510
   IF X=0 THEN RETURN
5020 M3=M3+1 GOSUB 510
   IF X=0 THEN RETURN
5022 M2=M2+1 GOSUB 510
   IF X=0 THEN RETURN
5024 M1=M1+1 GOSUB 510
   'IF X=0 THEN RETURN
5025 IF Q=2 THEN 5000
5026 MK=MK+1 GOSUB 510
   'IF X=0 THEN RETURN
5030 GOTO 5000
[illegible] REM ******************************
   ***
[illegible] REM ******************************
   ***
6000 IF Q=1 THEN GOSUB 510
    GOSUB 10000 GOTO 7000
6010 IF Q=2 THEN GOSUB 510
    GOSUB 10050 GOTO 8000
6020 PRINT"(CLR,GRØN,RVS ON,
   CRSR NED8,CRSR HØJRE3,SPACE,
   CRSR HØJRE5,SPACE4,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE5,SPACE4,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE4)"
6030 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE3,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE5,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE)"
6040 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE3,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE3,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE5,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE)"
6050 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE3,
   SPACE2,CRSR HØJRE4,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE5,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE4,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE)"
6060 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE3,
   SPACE2,CRSR HØJRE4,SPACE4,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE5,
   SPACE4,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE4)"
6070 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE3,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE3,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE5,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE)"
6080 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE3,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE4,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE)" PRINT PRINT
   PRINT PRINT
6090 INPUT"(HVID,SPACE3)ØNSKES SPILL
   E REGLER   (J/N)   ",S$
6100 IF S$="N"THEN 6470
6110 IF S$<>"J"THEN 6000
6150 PRINT"(CLR,GUL,SPACE14)SPILLERE
   GLER"
6160 PRINT"(BLAA,SPACE14)____________
   "
6170 PRINT PRINT"(HVID,
   SPACE2)DU SKAL PRØVE AT FAA FLERE
    KUGLER I   ",
6180 PRINT"  DIN KALAHA (D K) END JE
   G FAAR I MIN.  "
6190 PRINT"  DE FELTER DU KAN TAGE K
   UGLER FRA ER    ",
6200 PRINT"  MAERKET MED 'D' OG ET T
   AL. NAAR JEG   ",
6210 PRINT"  SPØRGER OM DIT NAESTE T
   RAEK SKAL DU   ";
6220 PRINT"  KUN INDTASTE TALLET PAA
    DET FAELT DU  ";
6230 PRINT"  ØNSKER AT TAGE FRA,
   SAA ORDNER JEG    ",
6240 PRINT"  RESTEN.
              "
6250 PRINT"  NAAR JEG TAGER KUGLER O
   P FRA DET FELT ",
6260 PRINT"  DU ANVISER MIG,
   SAA GAAR JEG MOD URET ",
6270 PRINT"  OG LAEGGER EN KUGLE I H
   VERT AF DE EF- ";
6280 PRINT"  TERFØLGENDE RUM,
   INDTIL ALLE KUGLERNE ";
6290 PRINT"  JEG TOG OP ER LAGT I NY
   E RUM.
              "
6300 PRINT"  HVIS DEN SIDSTE KUGLE B
   LIVER LAGT I    ";
6310 PRINT"  KALAHAEN,
   HAR MAN LOV TIL AT TAGE ET  ";
6320 PRINT"  NYT SAET KUGLER OP. (SA
   A SPØRGER JEG  ";
6330 PRINT"  IGEN),"
6340 PRINT"(GUL,SPACE14,
   RVS ON)TRYK EN TAST(RVS OFF)"
6350 GET W$ IF W$=""THEN 6350
6360 PRINT"(CLR,CRSR OP)"
   PRINT"(HVID,SPACE2)HVIS DEN SIDS
   TE KUGLE BLIVER LAGT I    ",
6370 PRINT"  DET RUM HVOR JEG TOG BU
   NKEN OP, FAAR  ";
6380 PRINT"  DU TILDELT KUGLEN PLUS
   ALLE DE KUGLER ",
6390 PRINT"  DER FINDES I MIT FELT L
   IGE OVERFOR. DE",
6400 PRINT"  BLIVER ALLE LAGT I DIN
   KALAHA"
6470 INPUT"(SORT,CRSR NED4,
   SPACE2)HVEM SKAL FORRESTEN BEGYND
   E (D/M) ",H$
6480 IF H$="D"THEN Q=2 PRINT"(CLR)"
   GOTO 6000
6490 IF H$="M"THEN Q=1 PRINT"(CLR)"
   GOTO 6000
6495 GOTO 6360
6998 REM ******************************
   ***
6999 REM ******************************
   ***
7000 IF M1=13 THEN X=13 M1=0
    GOSUB 5026 MK=MK+M1+D6 M1=0 D6=0
    GOSUB 510 Q=2 GOTO 6000
7002 IF M1=1 THEN X=1 M1=0 GOSUB 5026
    Q=1 GOTO 6000
7004 IF M2=13 THEN X=13 M2=0
    GOSUB 5024 MK=MK+M2+D5 M2=0 D5=0
    GOSUB 510 Q=2 GOTO 6000
7006 IF M2=2 THEN X=2 M2=0 GOSUB 5024
    Q=1 GOTO 6000
7008 IF M3=13 THEN X=13 M3=0
    GOSUB 5022 MK=MK+M3+D4 M3=0 D4=0
    GOSUB 510 Q=2 GOTO 6000
7010 IF M3=3 THEN X=3 M3=0 GOSUB 5022
    Q=1 GOTO 6000
7012 IF M4=13 THEN X=13 M4=0
    GOSUB 5020 MK=MK+M4+D3 M4=0 D3=0
    GOSUB 510 Q=2 GOTO 6000
7014 IF M4=4 THEN X=4 M4=0 GOSUB 5020
    Q=1 GOTO 6000
7016 IF M5=13 THEN X=13 M5=0
    GOSUB 5018 MK=MK+M5+D2 M5=0 D2=0
    GOSUB 510 Q=2 GOTO 6000
7018 IF M5=5 THEN X=5 M5=0 GOSUB 5018
    Q=1 GOTO 6000
7020 IF M6=13 THEN X=13 M6=0
    GOSUB 5016 MK=MK+M6+D1 M6=0 D1=0
    GOSUB 510 Q=2 GOTO 6000
7022 IF M6=6 THEN X=6 M6=0 GOSUB 5016
    Q=1 GOTO 6000
7024 IF M1=14 THEN X=14 M1=0
    GOSUB 5026 Q=1 GOTO 6000
7026 IF M2=15 THEN X=15 [illegible]
    GOSUB 5024 Q=1 GOTO 6000
7028 IF M3=16 THEN X=16 M3=0
    GOSUB 5022 Q=1 GOTO 6000
7030 IF M4=17 THEN X=17 M4=0
    GOSUB 5020 Q=1 GOTO 6000
7032 IF M5=18 THEN X=18 M5=0
    GOSUB 5018 Q=1 GOTO [illegible]
7034 IF M6=19 THEN X=19 [illegible]
    GOSUB 5016 Q=1 GOTO 6000
7036 IF M1=27 THEN X=27 M1=0
    GOSUB 5026 Q=1 GOTO 6000
7038 IF M2=28 THEN X=28 M2=0
    GOSUB 5024 Q=1 GOTO 6000
7040 IF M3=29 THEN X=29 M3=0
    GOSUB 5022 Q=1 GOTO 6000
7042 IF M4=30 THEN X=30 M4=0
    GOSUB 5020 Q=1 GOTO 6000
7044 IF M5=31 THEN X=31 M5=0
    GOSUB 5018 Q=1 GOTO 6000
7046 IF M6=32 THEN X=32 M6=0
    GOSUB 5016 Q=1 GOTO 6000
7048 IF D6=13 THEN X=M1 M1=0
    GOSUB 5026 Q=2 GOTO 6000
7050 IF D5=13 THEN X=M2 M2=0
    GOSUB 5024 Q=2 GOTO 6000
7052 IF D4=13 THEN X=M3 M3=0
    GOSUB 5022 Q=2 GOTO 6000
7054 IF D3=13 THEN X=M4 M4=0
    GOSUB 5020 Q=2 GOTO 6000
7056 IF D2=13 THEN X=M5 M5=0
    GOSUB 5018 Q=2 GOTO 6000
7058 IF D1=13 THEN X=M6 M6=0
    GOSUB 5016 Q=2 GOTO 6000
7060 IF M1>14 THEN X=M1 M1=0
    GOSUB 5026 Q=2 GOTO 6000
7062 IF M2>15 THEN X=M2 M2=0
    GOSUB 5024 Q=2 GOTO 6000
7064 IF M3>16 THEN X=M3 M3=0
    GOSUB 5022 Q=2 GOTO 6000
7066 IF M4>17 THEN X=M4 M4=0
    GOSUB 5020 Q=2 GOTO 6000
7068 IF M5>18 THEN X=M5 M5=0
    GOSUB 5018 Q=2 GOTO 6000
7070 IF M6>19 THEN X=M6 M6=0
    GOSUB 5016 Q=2 GOTO 6000
7072 IF M6<10 AND M6>0 THEN X=M6 M6=0
    GOSUB 5016 Q=2 GOTO 6000
7074 IF M5<10 AND M5>0 THEN X=M5 M5=0
    GOSUB 5018 Q=2 GOTO 6000
7076 IF M4<10 AND M4>0 THEN X=M4 M4=0
    GOSUB 5020 Q=2 GOTO 6000
7078 IF M3<10 AND M3>0 THEN X=M3 M3=0
    GOSUB 5022 Q=2 GOTO 6000
7080 IF M2<10 AND M2>0 THEN X=M2 M2=0
    GOSUB 5024 Q=2 GOTO 6000
7082 IF M1<10 AND M1>0 THEN X=M1 M1=0
    GOSUB 5026 Q=2 GOTO 6000
7084 IF M1>13 THEN X=M1 M1=0
    GOSUB 5026 Q=2 GOTO 6000
7086 IF M2>13 THEN X=M2 M2=0
    GOSUB 5024 Q=2 GOTO 6000
7088 IF M3>13 THEN X=M3 M3=0
    GOSUB 5022 Q=2 GOTO 6000
7090 IF M4>13 THEN X=M4 M4=0
    GOSUB 5020 Q=2 GOTO 6000
7092 IF M5>13 THEN X=M5 M5=0
    GOSUB 5018 Q=2 GOTO 6000
7094 IF M6>13 THEN X=M6 M6=0
    GOSUB 5016 Q=2 GOTO 6000
7096 IF M1>0 THEN X=M1 M1=0
    GOSUB 5026 Q=2 GOTO 6000
7098 IF M2>0 THEN X=M2 M2=0
    GOSUB 5024 Q=2 GOTO 6000
7100 IF M3>0 THEN X=M3 M3=0
    GOSUB 5022 Q=2 GOTO 6000
7102 IF M4>0 THEN X=M4 M4=0
    GOSUB 5020 Q=2 GOTO 6000
7104 IF M5>0 THEN X=M5 M5=0
    GOSUB 5018 Q=2 GOTO 6000
7106 IF M6>0 THEN X=M6 M6=0
    GOSUB 5016 Q=2 GOTO 6000
7150 GOTO 10500
8000 IF D1=0 AND D2=0 AND D3=0 AND D
   4=0 AND D5=0 AND D6=0 THEN 10500
8001 IF P$="1"AND D1=1 OR D1=14 OR D
   1=27 THEN X=D1 D1=0 GOSUB 5012 Q=2
   GOTO 6000
8002 IF P$="1"AND D1=13 THEN X=D1
   D1=0 GOSUB 5012 DK=DK+M6+1 D1=0
   M6=0 Q=1 GOTO 6000
8004 IF P$="1"AND D1>0 THEN X=D1 D1=0
   GOSUB 5012 Q=1 GOTO 6000
8006 IF P$="2"AND D2=2 OR D2=15 OR D
   2=28 THEN X=D2 D2=0 GOSUB 5010 Q=2
   GOTO 6000
8008 IF P$="2"AND D2=13 THEN X=D2
   D2=0 GOSUB 5010 DK=DK+M5+1 D2=0
   M5=0 Q=1 GOTO 6000
8010 IF P$="2"AND D2>0 THEN X=D2 D2=0
   GOSUB 5010 Q=1 GOTO 6000
8012 IF P$="3"AND D3=3 OR D3=16 OR D
   3=29 THEN X=D3 D3=0 GOSUB 5008 Q=2
   GOTO 6000
8014 IF P$="3"AND D3=13 THEN X=D3
   D3=0 GOSUB 5008 DK=DK+M4+1 D3=0
   M4=0 Q=1 GOTO 6000
8016 IF P$="3"AND D3>0 THEN X=D3 D3=0
   GOSUB 5008 Q=1 GOTO 6000
8018 IF P$="4"AND D4=4 OR D4=17 OR D
   4=30 THEN X=D4 D4=0 GOSUB 5006 Q=2
   GOTO 6000
```

```
8020 IF P$="4"AND D4=13 THEN X=D4
   D4=0 GOSUB 5006 DK=DK+M3+1 D4=0
   M3=0 Q=1 GOTO 6000
8022 IF P$="4"AND D4>0 THEN X=D4 D4=0
   GOSUB 5006 Q=1 GOTO 6000
8024 IF P$="5"AND D5=5 OR D5=18 OR D
   5=31 THEN X=D5 D5=0 GOSUB 5004 Q=2
   GOTO 6000
8026 IF P$="5"AND D5=13 THEN X=D5
   D5=0 GOSUB 5004 DK=DK+M2+1 D5=0
   M2=0 Q=1 GOTO 6000
8028 IF P$="5"AND D5>0 THEN X=D5 D5=0
   GOSUB 5004 Q=1 GOTO 6000
8030 IF P$="6"AND D6=6 OR D6=19 OR D
   6=32 THEN X=D6 D6=0 GOSUB 5002 Q=2
   GOTO 6000
8032 IF P$="6"AND D6=13 THEN X=D6
   D6=0 GOSUB 5002 DK=DK+M1+1 D6=0
   M1=0 Q=1 GOTO 6000
8034 IF P$="6"AND D6>0 THEN X=D6 D6=0
   GOSUB 5002 Q=1 GOTO 6000
8500 GOTO 6000
10000 PRINT"(HOME,SORT,CRSR NED22,
   SPACE13)DET ER MIN TUR
   ",
10002 PRINT"
   ",
10006 GOSUB 510 RETURN
10050 PRINT"(HOME SORT,CRSR NED22)",
10052 INPUT"   DET ER DIN TUR INDTAS
   T DIT VALG ",P$
10054 PRINT"(CRSR OP5)"
10055 IF P$="1"OR P$="2"OR P$="3"OR
   P$="4"OR P$="5"OR P$="6"THEN RETU
   RN
10070 GOTO 10050
10500 DK=DK+D1+D2+D3+D4+D5+D6 D1=0
   D2=0 D3=0 D4=0 D5=0 D6=0
10510 MK=MK+M1+M2+M3+M4+M5+M6 M1=0
   M2=0 M3=0 M4=0 M5=0 M6=0
10520 GOSUB 510
10525 X=0
10530 X=X+1 IF X=50 THEN 10550
10540 GOTO 10530
10550 PRINT"(CLR,GUL,RVS ON,
   CRSR NED2,CRSR HØJRE,SPACE4,
   CRSR HØJRE,SPACE4,CRSR HØJRE,
   SPACE4,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE4,SPACE3,
   CRSR HØJRE,SPACE4,CRSR HØJRE,
   SPACE3,CRSR HØJRE2)",
10560 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE4,SPACE,
   CRSR HØJRE4,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE5,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE2 SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE3)",
10570 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE4,SPACE,
   CRSR HØJRE4,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE5,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE3)",
10580 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE,
   SPACE4,CRSR HØJRE,SPACE3,
   CRSR HØJRE2,SPACE4,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE5,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE)",
10590 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE,
   SPACE2,CRSR HØJRE3,SPACE,
   CRSR HØJRE7,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE5,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE4,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE3)",
10600 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE7,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE5,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE3)",
10610 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE4,CRSR HØJRE,SPACE4,
   CRSR HØJRE,SPACE4,CRSR HØJRE,
   SPACE4,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE)",
10700 IF MK>DK THEN GOTO 30000
10800 IF MK=DK THEN GOTO 40000
20000 PRINT"(BLAA,RVS ON,CRSR NED2,
   CRSR HØJRE2,SPACE3,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE3,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE,SPACE4,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE,SPACE3,
   CRSR HØJRE2,SPACE3,CRSR HØJRE3)",
20010 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE3,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE2,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE4)",
20020 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE3,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE2,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE4)";
20030 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE3,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE2,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE4)",
20040 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE3,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE4,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE2,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE4)",
20050 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE4,SPACE2,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE4)",
20060 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE2,
   SPACE3,CRSR HØJRE2,SPACE4,
   CRSR HØJRE4)▮(RVS OFF)▮(RVS ON,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE3,CRSR HØJRE3,SPACE,
   CRSR HØJRE4)";
20100 GOTO 50000
30000 PRINT"(BLAA,RVS ON,CRSR NED2,
   SPACE4,CRSR HØJRE,SPACE4,
   CRSR HØJRE,SPACE4,CRSR HØJRE3,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE4,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE3,CRSR HØJRE2,
   SPACE3)";
30010 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE3,
   SPACE,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE4,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE3,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE2,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE)",
30020 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE3,
   SPACE,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE4,SPACE,CRSR HØJRE6,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE,SPACE2,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE)";
30030 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE3,
   SPACE,CRSR HØJRE,SPACE3,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE6,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE2,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE)";
30040 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE3,
   SPACE,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE4,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE2,CRSR HØJRE3,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE4,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE2,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE)";
30050 PRINT"(RVS ON,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE4,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE4,
   SPACE2,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE)";
30060 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE,
   SPACE2,CRSR HØJRE2,SPACE4,
   CRSR HØJRE,SPACE4,CRSR HØJRE4)▮(R
   VS OFF)▮(RVS ON,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE3,CRSR HØJRE3,
   SPACE,CRSR HØJRE)",
30100 GOTO 50000
40000 PRINT"(BLAA,RVS ON,CRSR NED2,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE,SPACE4,
   CRSR HØJRE,SPACE4,CRSR HØJRE,
   SPACE4,CRSR HØJRE,SPACE4,
   CRSR HØJRE,SPACE4,CRSR HØJRE,
   SPACE4,CRSR HØJRE,SPACE3,
   CRSR HØJRE)",
40010 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE4,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE4,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE2)";
40020 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE4,
   SPACE,CRSR HØJRE7,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE2)";
40030 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE3,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE7,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE,SPACE4,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE2)",
40040 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE4,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE4,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE2,CRSR HØJRE4,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE,SPACE2,
   CRSR HØJRE4,SPACE,CRSR HØJRE2)",
40050 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE4,
   SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE3,SPACE,CRSR HØJRE2)";
40060 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE,
   SPACE4,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE,CRSR HØJRE4,SPACE4,
   CRSR HØJRE2,SPACE2,CRSR HØJRE2,
   SPACE4,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE2,SPACE,CRSR HØJRE2,
   SPACE,CRSR HØJRE2)",
40100 GOTO 50000
50000 PRINT"(RVS OFF,HVID,
   CRSR NED)JEG FIK"MK" POINT    (SO
   RT)▮(GRØN)ØNSKES NYT SPIL   ",
50010 PRINT"(HVID)DU FIK "DK" POINT
   (SORT)▮(GRØN)(J/N)    ";
50015 INPUT"(CRSR OP,CRSR HØJRE35)";
   N$
50020 IF N$="J"THEN 5
50030 IF N$="N"THEN END
50040 GOTO 50000
```

Renteknuser

■ Hvis du har købt et eller andet på afbetaling kan dette program opstille et betalingsskema for dine udgifter.
Du indtaster gældens størrelse, rentefoden samt antal terminer. Programmet udskriver derefter hvor meget du skal betale pr. måned, og for hver termin, hvor stor en del af ydelsen der går til renter, samt hvor stor restgælden er efter hver termin. □

Carsten Andersen
og John Hvidlykke







```
10 REM
20 REM -AFBETALINGSPROGRAM-
30 REM Artisan DATA 1985
40 REM Carsten Andersen
50 REM John Hvidlykke
60 REM
70 INK 0,1:INK 1,26 BORDER 1:MODE 1 PEN 1
80 '
90 DEF FNa(x)=ROUND(x*100)/100
100 GOSUB 660
110 '
120 CLS LOCATE 4,3:PRINT CHR$(150);STRING$(32,CHR$(154));CHR$(156)
130 PRINT TAB(4)CHR$(149);TAB(37)CHR$(149)
140 PRINT TAB(4);CHR$(149);TAB(12)"AFBETALINGSPROGRAM",TAB(37)CHR$(149)
150 PRINT TAB(4)CHR$(149);TAB(37)CHR$(149)
160 PRINT TAB(4)CHR$(149),TAB(37)CHR$(149)
170 PRINT TAB(4)CHR$(149);" Copyright: Artisan DATA  1985",TAB(37)CHR$(149)
180 PRINT TAB(4)CHR$(149),TAB(37)CHR$(149)
190 PRINT TAB(4)CHR$(149);" IDE  Carsten Andersen",TAB(37)CHR$(149)
200 PRINT TAB(4)CHR$(149),TAB(37)CHR$(149)
210 PRINT TAB(4)CHR$(149);" PROGRAMMERING: Carsten Andersen";TAB(37)CHR$(149)
220 PRINT TAB(4)CHR$(149),TAB(37)CHR$(149)
230 PRINT TAB(4)CHR$(149);TAB(21)"John Hvidlykke",TAB(37)CHR$(149)
240 PRINT TAB(4)CHR$(149);TAB(37)CHR$(149)
250 PRINT TAB(4)CHR$(147);STRING$(32,CHR$(154));CHR$(153)
260 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 260
270 IF LOWER$(a$)="g" THEN AFTER 50 GOSUB 700
280 GOSUB 590
290 MODE 1
300 PRINT CHR$(24) PRINT STRING$(40," ")
310 LOCATE 1,2:PRINT TAB(15)"AFBETALING",CHR$(24)
320 PRINT PRINT TAB(11)"Artisan DATA  1985"
330 FOR i=1 TO 4:PRINT NEXT PRINT"INDTAST GzLD: "
340 PRINT PRINT"INDTAST RENTESATS
350 PRINT:PRINT"INDTAST ANTAL TERMINER:"
360 LOCATE 1,23:PRINT CHR$(24);STRING$(40," ")
370 LOCATE 1,23 PRINT TAB(14);"DATA OK (J/N)",CHR$(24)
380 LOCATE 15,9:INPUT "",gaeld$:gaeld=VAL(gaeld$):IF gaeld=0 THEN 380
390 LOCATE 20,11:INPUT "",pct$:pct=VAL(pct$):IF pct=0 THEN 390
400 LOCATE 25,13:INPUT "",n$ n=VAL(n$) IF n=0 THEN 400
410 a$=INKEY$
420 IF LOWER$(a$)="n" THEN 380
430 IF LOWER$(a$)<>"j" THEN 410
440 GOSUB 590
450 pct2=pct/100
460 ydelse=gaeld*pct2/(1-(1+pct2)^-n)
470 GOSUB 730
480 FOR i=1 TO n:rente=gaeld*pct2:afdrag=ydelse-rente:gaeld=gaeld-afdrag
490 IF n>12 AND i>12 THEN WHILE INKEY$<>" ":LOCATE 1,24 PRINT"TAST <SPACE> FOR S
CROLL":WEND
500 PRINT #2,i;TAB(8)FNa(rente),TAB(18)FNa(afdrag);TAB(29)FNa(gaeld)
510 NEXT
520 LOCATE 1,24 PRINT"ØNSKES GENKØRSEL (J/N)?"
530 a$=""
540 A$=INKEY$
550 IF LOWER$(a$)="j" THEN 280
560 IF LOWER$(a$)<>"n" THEN 540
570 LOCATE 1,24 PRINT STRING$(25," ")
580 LOCATE 1,24:END
590 '
600 FOR i=1 TO 35
610 PRINT
620 CALL &BD19
630 NEXT i
640 RETURN
650 '
660 SYMBOL AFTER 121
670 SYMBOL 122,126,216,216,254,216,216,222
680 RETURN
690 '
700 INK 0,9:INK 1,25:BORDER 9
710 RETURN
720 '
730 REM
740 REM OVERSKRIFT
750 REM
760 MODE 1:WINDOW #1,1,40,1,1:PEN #1,0:PAPER#1,1 CLS#1
770 WINDOW #2,1,40,10,21:PEN #2,1:PAPER#2,0 CLS#2
780 PRINT#1,"STARTGzLD:"FNa(gaeld);TAB(19)"PCT:"ROUND(pct),TAB(28)"TERMINER "ROU
ND(n);
790 LOCATE 1,4:PRINT"TERMINSYDELSE (Kr.):"FNa(ydelse)
800 LOCATE 1,7:PRINT"TERMIN   RENTE      AFDRAG     RESTGzLD"
810 PRINT STRING$(40,CHR$(154))
820 LOCATE 1,23:PRINT STRING$(40,CHR$(154)),
830 PRINT:RETURN
```

Kinaskak

Kender du det lille spil fra BRIO, hvor der er 32 pinde og et hul i midten?
Det gælder i Kinaskak om at placere den sidste pind.
Reglerne er som følger:
Man må kun flytte een pind, hvis man hopper over en anden og efter man har hoppet over den, skal den fjernes.
I hullet i midten, skal der stå en pind til sidst.

Thomas Lykkeberg

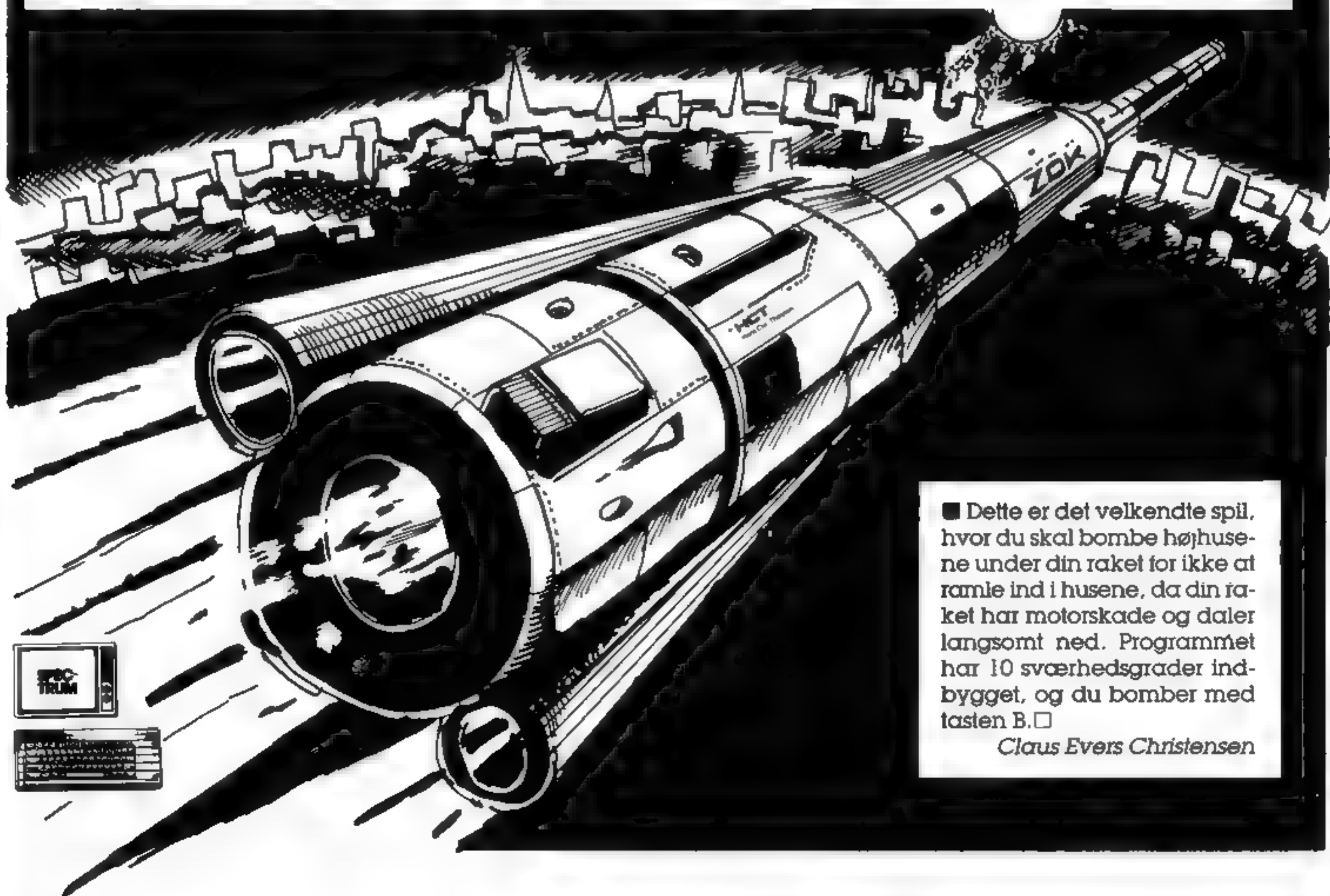





```
PROGRAM   KINASKAK*

 9 RESTORE
 10 PRINT"(CLR)" KK=K PRINT"(HOME)"TA
    B(17)B$,KK"(L.BLAA,SPACE)REST"
     K=32
 11 POKE 54296,15 POKE 54277,10
     POKE 54278,0
 12 POKE 54276,129 POKE 54273,20
 13 PRINT"(HOME,CRSR NED23)"TAB(23)"(
    RVS ON,GRØN)NYT SPIL = 9(RVS OFF)"
 20 PRINT"(HOME,CRSR NED6)"TAB(5)"(RV
    S ON,GUL)#1 2 3 4 5 6 7#"
 21 PRINT TAB(5)"(RVS ON,
    GJL)1"TAB(19)"1"
 22 PRINT TAB(5)"(RVS ON,GUL,
    SPACE)"TAB(19)" "
 23 PRINT TAB(5)"(RVS ON,
    GUL)2'TAB(19)"2"
 24 PRINT TAB(5)"(RVS ON,GUL,
    SPACE)"TAB(19)" "
 25 PRINT TAB(5)"(RVS ON,
    GUL)3"TAB(19)"3"
 26 PRINT TAB(5)"(RVS ON,GUL,
    SPACE)"TAB(19)" "
 27 PRINT TAB(5)"(RVS ON,
    GUL)4"TAB(19)'4
 28 PRINT TAB(5)"(RVS ON,GUL,
    SPACE)"TAB(19)" "
 29 PRINT TAB(5)"(RVS ON
    GUL)5"TAB(19)"5"
 30 PRINT TAB(5)"(RVS ON,GUL,
    SPACE)"TAB(19)" "
 31 PRINT TAB(5)"(RVS ON,
    GUL)6"TAB(19)"6"
 32 PRINT TAB(5)"(RVS ON,GUL,
    SPACE)"TAB(19)" "
 33 PRINT TAB(5)"(RVS ON,
    GUL)7"TAB(19)"7"
 34 PRINT TAB(5)"(RVS ON,
    GUL)#1 2 3 4 5 6 7#"
 35 IF KK>=1 THEN 120
 100 DIM A(7) DIM B(7) DIM C(7)
     DIM D(7) DIM E(7) DIM F(7)
     DIM G(7)
 120 FOR Q=1 TO 7 READ A(Q) W=W+1
     IF W<3 OR W>5 THEN POKE A(Q),32
     GOTO 140
 130 POKE A(Q),81
 140 NEXT Q W=0
 220 FOR Q=1 TO 7 READ B(Q) W=W+1
     IF W<3 OR W>5 THEN POKE B(Q),32
     GOTO 240
 230 POKE B(Q),81
 240 NEXT Q W=0
 320 FOR Q=1 TO 7 READ C(Q)
 330 POKE C(Q),81
 340 NEXT Q
 420 FOR Q=1 TO 7 READ D(Q) W=W+1
     IF W=4 THEN POKE D(Q),46 GOTO 440
 430 POKE D(Q),81
 440 NEXT Q W=0
 520 FOR Q=1 TO 7 READ E(Q)
 530 POKE E(Q),81
 540 NEXT Q
 620 FOR Q=1 TO 7 READ F(Q) W=W+1
     IF W<3 OR W>5 THEN POKE F(Q),32
     GOTO 640
 630 POKE F(Q),81
 640 NEXT Q W=0
 720 FOR Q=1 TO 7 READ G(Q) W=W+1
     IF W<3 OR W>5 THEN POKE G(Q),32
     GOTO 740
 730 POKE G(Q),81
 740 NEXT Q W=0 POKE 54276,0
     POKE 54277,9
 745 POKE 54276,17 POKE 54273,100
     FOR T=1 TO 500 NEXT T
     POKE 54276,0
 750 POKE 54276,17 POKE 54273,50
     PRINT"(HOME,HVID)FLYT FRA"
     FOR T=1 TO 100 NEXT
 751 INPUT K$ IF K$="9"THEN INPUT"(LI
    LLA)SKRIV DIT NAVN",B$ GOTO 9
 752 PRINT"(CRSR OP,SPACE5)"
 754 L$=LEFT$(K$,1) Z=VAL(L$)
 755 L$=RIGHT$(K$,1) H=VAL(L$)
 760 POKE 54276,0
 761 IF Z<1 OR Z>7 THEN 750
 765 IF H<1 OR H>7 THEN 750
 770 IF H<3 AND Z<3 OR H<3 AND Z>5 TH
    EN 750
 775 IF H>5 AND Z<3 OR H>5 AND Z>5 TH
    EN 750
 850 POKE 54276,17 PRINT"(HOME,
    L.BLAA)FLYT TIL" FOR T=1 TO 100
     NEXT T POKE 54276,0
 851 INPUT K$ PRINT"(CRSR OP,SPACE5)"
 854 L$=LEFT$(K$,1) X=VAL(L$)
 855 L$=RIGHT$(K$,1) I=VAL(L$)
 860 IF X<1 OR X>7 THEN 850
 865 IF I<1 OR I>7 THEN 850
 866 IF Z+H>X+I+2 OR X+I>Z+H+2 THEN 7
    50
 867 IF Z+H=X+I+1 OR X+I=Z+H+1 THEN 7
    50
 868 IF Z=X OR H=I THEN 874
 873 GOTO 750
 874 IF I<3 AND X<3 OR I<3 AND X>5 TH
    EN 850
 875 IF I>5 AND X<3 OR I>5 AND X>5 TH
    EN 850
 880 IF H>I THEN R=+80
 881 IF H<I THEN R=-80
 882 IF Z>X THEN R=-2
 883 IF Z<X THEN R=+2
 890 POKE 54276,33 POKE 54273,50
 911 IF H=1 THEN POKE A(Z),46
 912 IF H=2 THEN POKE B(Z),46
 913 IF H=3 THEN POKE C(Z),46
 914 IF H=4 THEN POKE D(Z),46
 915 IF H=5 THEN POKE E(Z),46
 916 IF H=6 THEN POKE F(Z),46
 917 IF H=7 THEN POKE G(Z),46
 920 FOR T=1 TO 200 NEXT T
     POKE 54276,0 FOR T=1 TO 100
     NEXT T POKE 54276,33 K=K-1
 1011 IF I=1 THEN POKE A(X),81
     FOR T=1 TO 100 NEXT T
     POKE A(Z)+R,46
 1012 IF I=2 THEN POKE B(X),81
     FOR T=1 TO 100 NEXT T
     POKE B(Z)+R,46
 1013 IF I=3 THEN POKE C(X),81
     FOR T=1 TO 100 NEXT T
     POKE C(Z)+R,46
 1014 IF I=4 THEN POKE D(X),81
     FOR T=1 TO 100 NEXT T
     POKE D(Z)+R,46
 1015 IF I=5 THEN POKE E(X),81
     FOR T=1 TO 100 NEXT T
     POKE E(Z)+R,46
 1016 IF I=6 THEN POKE F(X),81
     FOR T=1 TO 100 NEXT T
     POKE F(Z)+R,46
 1017 IF I=7 THEN POKE G(X),81
     FOR T=1 TO 100 NEXT T
     POKE G(Z)+R,46
 1018 PRINT"(HOME)"TAB(34)"
 1019 PRINT"(HOME)"TAB(34)K" "
 1020 POKE 54276,0 FOR T=1 TO 100
     NEXT T
 4000 GOTO 750
 5000 DATA 1310,1312,1314,1316,1318,
    1320,1322
 5010 DATA 1390,1392,1394,1396,1398,
    1400,1402
 5020 DATA 1470,1472,1474,1476,1478,
    1480,1482
 5030 DATA 1550,1552,1554,1556,1558,
    1560,1562
 5040 DATA 1630,1632,1634,1636,1638,
    1640,1642
 5060 DATA 1710,1712,1714,1716,1718,
    1720,1722
 5070 DATA 1790,1792,1794,1796,1798,
    1800,1802
```

Rocket Lander



■ Dette er det velkendte spil, hvor du skal bombe højhusene under din raket for ikke at ramle ind i husene, da din raket har motorskade og daler langsomt ned. Programmet har 10 sværhedsgrader indbygget, og du bomber med tasten B.□

Claus Evers Christensen

```
   1 INK 7  LET hi=300  LET it=1
  LET sd=0. LET sc=0  LET v=0. L
ET i=0  BORDER 1  PAPER 0  CLS
 GO SUB 5000. GO TO 8110
5000 RESTORE 5000  FOR a=USR "a"
 TO USR "g"+7  READ b  POKE a,b
 NEXT a  RETURN   DATA 254,96,25
5,126,126,255,96,254,0,0,240,63,
63,240,0,6,0,6,0,60,24,0,0,0,0,2
0,6,8,137,256,126,129,129,189,16
5,165,189,129,129,129,0,0,255,0,
0,255,0,0,255,170,0,0,0,0,0,0
6010 BORDER 3: CLS   DIM w(50)
FOR a=3 TO 27: LET p=21-INT (RND
*10): LET h=INT (RND*6)+1. FOR b
=21 TO p STEP -1: PRINT AT b,a;
INK h;"A". LET w(a)=p: NEXT b: P
RINT AT b,a,"E". NEXT a
6020 FOR g=0 TO 31. PRINT #1;AT
0,g,"‾"   NEXT g
6096 PRINT AT 0,10, FLASH 1, INK
 6;"GET READY": FOR j=0 TO 100.
NEXT j: BEEP .1,5  PRINT AT 0,10
"          "
6100 LET a=le: LET b=1  LET sc=0
. LET v=0
6104 PRINT #1,AT 1,3;"SCORE:";sc
,#1,AT 1,20;"LEVEL:";le
6105 PRINT #1,AT 1,9;sc;#1,AT 1,
26;le
6110 PRINT AT INT a,b; INK 6;"
"
6115 BEEP .001,30: BEEP .001,40
6120 FOR q=0 TO 2  NEXT q
6125 IF v=25 THEN GO TO 9000
6130 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 70
00
6150 LET b=b+1: IF b>29 THEN LET
 b=1: PRINT AT INT a,29;"   ": L
ET a=a+.5
6160 IF w(b+1)=a+1 THEN GO TO 80
00
6180 GO TO 6105
7000 LET x=INT a+2: LET y=b+1
7009 PRINT #1,AT 1,3,"SCORE:";sc
;#1;AT 1,20,"LEVEL:";le
7010 PRINT #1,AT 1,9,sc,#1,AT 1,
26,le
7011 PRINT AT x-1,y;" ";AT x,y;"
-",AT INT a,b;"  ". LET x=x+1.
LET b=b+1
7020 BEEP .001,40: BEEP .001,50
7050 IF b>29 THEN LET b=1: PRINT
 AT INT a,29,"   "; LET a=a+.5
7060 IF w(b+1)=a+1 THEN GO TO 80
00
7070 IF w(y)=x OR w(y)=x-1 THEN
LET sc=sc+6: LET w(y)=500: LET v
=v+1: BEEP .03,10
7080 IF x>21 THEN PRINT AT x-1,y
;" ". LET x=0: LET w(y)=100: BEE
P .005,0: BEEP .005,5: GO TO 610
5
7090 PRINT AT x-1,y;" ": GO TO 7
010
8000 PRINT AT a,b, BRIGHT 1, FLA
SH 1,"  "
8010 PRINT AT a,b; BRIGHT 1, FLA
SH 1;"  "; FOR e=20 TO 15 STEP -
.2. BEEP .001,e: NEXT e: FOR o=a
 TO 21 STEP .5: PRINT AT o,b;"
";AT o,b; OVER 1;"()": BEEP .01,
6: PRINT AT o,b; OVER 1;"**": BE
EP .01,-3  PRINT AT o,b,"  ": NE
XT o
8090 PRINT AT 3,11; FLASH 1;"GAM
E-OVER"
8095 IF sc>hi THEN LET hi=sc
8100 FOR l=0 TO 300: NEXT l
8110 CLS : PRINT AT 2,0; INK 2;"
ROCKET"
8120 PRINT AT 7,0, INK 4,"    LA
NDER"
8130 PRINT AT 13,0; FLASH 1; INK
 6;"LAST PLAYER GOT ";sc;" POINT
S"
8140 PRINT AT 15,0, FLASH 1, BRI
GHT 1; INK 2,"HIGHSCORE ",hi," P
OINTS"
8145 PRINT AT 18,0; BRIGHT 1; IN
K 6, FLASH 1,"PRESS ANY KEY TO B
EGIN"
8150 PRINT AT 21,0, INK 6,"
          ",AT
0,0, INK 3,"
    "
8151 RESTORE 8153  FOR t=1 TO 43
  READ vt, BEEP .15,vt+12  BEEP
.1,vt
8152 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 81
62
8153 NEXT t: DATA 3,10,6,13,1,8,
-7,-2,-4,-11,-9,-2,-4,6,3,6,1,11
,6,13,8,11,6,13,8,1,-2,-4,-6,3,1
,-2,-4,6,3,-2,1,-4,-2,-6,-4,-11,
-6
8154 FOR t=0 TO 500
8155 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 81
62
8156 NEXT t
8157 GO TO 8151
8162 BEEP .05,-10: BEEP .05,-6
8165 INPUT "LEVEL (1-10):";le
8166 IF le>10 OR le<1 THEN GO TO
 8165
8167 LET le=INT ABS le  CLS : GO
 TO 6010
9000 LET a=(INT a)  FOR d=b TO 2
9: PRINT AT INT a,d;"  ". LET s
c=sc+1  PRINT #1,AT 1,9,sc  NEXT
 d  PRINT AT INT a,29,"═══"
9010 FOR c=a+1 TO 20. FOR d=0 TO
 29: PRINT AT c,d,"  ". LET sc=
sc+1  PRINT #1,AT 1,9,sc  NEXT d
: PRINT AT c,29,"═══". NEXT c
9020 FOR d=0 TO 29  PRINT AT 21,
d,"  "  LET sc=sc+3  PRINT #1,A
T 1,9,sc: NEXT d
9050 FOR a=0 TO 200  BORDER (RND
*7): FLASH 1: BRIGHT 1  NEXT a
9065 FLASH 0  BRIGHT 0  BORDER 0
9070 GO TO 8090
9500 PRINT "SAVE  SAVE "ROCKET
L." LINE 1: PRINT "VERIFY"  VERI
FY "ROCKET L."
```

Kaptajn torpedo



Du er blevet ansat i det svenske militær som kaptajn på en torpedobåd. Din opgave er at bekæmpe de fjendtlige ubåde, som snuser rundt i skærgården. Du styrer din torpedobåd med tasterne z for venstre, x for højre og m for at smide torpedoer

Ivan Jeppesen





```
  10 REM **Torpedo***
  20 REM
  30 BORDER 4
  35 PAPER 1: INK 7: CLS
  40 GO SUB 450
  50 GO SUB 540
  60 GO SUB 370
  70 LET r=0
  80 LET b$="XX"
  90 LET ty=10
 100 LET u$="#A"
 110 LET ux=30
 120 LET t=0
 130 LET x=30
 140 PRINT PAPER 1; INK 7;AT 0,0
;"FORSOG=";AT 0,16;"PLETTERE="
 150 LET uy=INT (RND*9)+12
 160 PRINT PAPER 5; INK 0;AT 10,
x;b$: PRINT PAPER 1; INK 5;AT uy
,ux;u$
 170 PRINT PAPER 5;AT 0,9;"
"; PAPER 5;AT 0,24;"
 180 PRINT AT 0,8;to;AT 0,24;r
 190 PAUSE 10
 200 LET suy=uy
 210 IF t=0 THEN LET tx=x+1
 220 LET sux=ux: LET sx=x
 230 FOR n=1 TO 2
 240 IF INKEY$="" THEN GO TO 290
 250 LET x=x+(INKEY$="x" AND x<3
0)-(INKEY$="z" AND x>0)
 260 IF INKEY$="m" THEN LET t=1
 270 PRINT PAPER 5;AT 10,sx;"  "
 280 NEXT n
 290 LET ux=ux-1
 300 IF t=1 THEN LET sty=ty: LET
 stx=tx: LET ty=ty+1 AND ty<21:
PRINT AT sty,stx;" ": PRINT INK
7; PAPER 1;AT ty,tx;"#"
 310 IF ty=21 THEN LET to=to-1:
LET t=0: PRINT PAPER 1;AT 21,tx;
" ": LET ty=10: GO TO 780
 320 IF to=0 THEN GO TO 730
 330 IF ATTR (uy,ux+1)=15 OR ATT
R (uy,ux+2)=15 THEN GO TO 650
 340 IF ux=1 THEN LET to=to-1: L
ET ux=30: LET uy=INT (RND*10)+12
 350 PRINT AT suy,sux;"  "
 360 GO TO 160
 370 REM Landskab
 380 PAPER 1: CLS
 390 FOR n=0 TO 10
 400 FOR f=0 TO 31
 410 PRINT PAPER 5;AT n,f;" "
 420 NEXT f
 430 NEXT n
 440 RETURN
 450 REM Opstart
 460 PRINT AT 0,10;"* TORPEDO *"
 470 PRINT AT 2,3;"I dette spil
skal du styre";AT 3,3;"en torped
o baad,der er paa";AT 4,3;"Jagt
efter en ubaad."
 480 PRINT AT 6,3;"Du styre med
disse taster."
 490 PRINT AT 8,3;"""z"" <<";AT
9,3;"""x"" >>";AT 10,3;"""M"" Sm
ider torpedoen"
 500 PRINT AT 15,1;"Hvor mange f
orsog vil du have"
 510 INPUT to
 520 LET fo=to
 530 RETURN
 540 REM U.D.G
 550 FOR f=0 TO 7
 560 READ a: POKE USR "a"+f,a: N
EXT f
 570 DATA BIN 00000111,BIN 00000
111,BIN 11100111,BIN 11111111,BI
N 11111111,BIN 01111111,BIN 0011
1111,BIN 00011111
 580 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR "b"+f,a: NEXT f
 590 DATA BIN 11100000,BIN 11100
000,BIN 11110000,BIN 11111111,BI
N 11111111,BIN 11111111,BIN 1111
1111,BIN 11111100
 600 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR "c"+f,a: NEXT f
 610 DATA BIN 00000111,BIN 00000
111,BIN 00000111,BIN 00111111,BI
N 10000000,BIN 11111111,BIN 0111
1111,BIN 00111111
 620 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR "d"+f,a: NEXT f
 630 DATA BIN 11000000,BIN 11000
000,BIN 11100000,BIN 11111100,BI
N 11111110,BIN 11111111,BIN 1111
1110,BIN 11111100
 640 RETURN
 650 REM Eksplosion
 655 PRINT AT ty,tx;" "
 660 PRINT PAPER 1; INK 6;AT uy-
1,ux;"_8:/
 /:0"
 662 RESTORE 666: FOR d=1 TO 8:
READ j,k: BEEP j,k: NEXT d
 666 DATA .1,11,.1,11,.8,16,.05,
11,.05,16,.05,11,.05,16,1,20
 670 LET r=r+1
 680 LET to=to-1
 690 PAUSE 100
 700 PRINT PAPER 1; INK 6;AT uy-
1,ux;"
  "
 710 PRINT PAPER 5;AT 10,x;"  "
 720 GO TO 80
 730 PRINT PAPER 1; INK 7;AT 4,3
;"Du har ikke flere forsog"
 740 PRINT PAPER 2; INK 7;AT 6,2
;"Du ramte ";r;" ud af ";fo;" mu
lige"
 750 INPUT "Vil du prove igen (J
/N) ";a$
 760 IF a$="j" OR a$="J" THEN RU
N
 770 STOP
 780 PRINT PAPER 5;AT 10,x;"  ":
 PRINT PAPER 1;AT uy,ux;"  ": G
O TO 80
 790 SAVE "TORPEDO" LINE 10
```



Charachter designer



■ Dette program kan bruges til at definere nye tegn. Programmet opstiller et stort 8*8 felt, hvor man kan flytte rundt med en cursor og designe sine egne tegn. Samtidig kan man se, hvordan tegnet kommer til at se ud i naturlig størrelse. Til sidst kan man få udskrevet de talkoder, der skal bruges, i en SYMBOL-kommando for at skabe tegnet.□

Martin Vith

```
100 REM  ********************************
110 REM  ****   CHARACTER   MAKER   ****
120 REM  ********************************
130 REM  * SKREVET AF MARTIN VITH 1985 *
140 REM  ********************************
150 :
160 REM ********* VARIABLER OG SKAERMBILLEDE *********
170 SYMBOL AFTER 32 DIM L(7)
180 INK 0,0 INK 1,18 BORDER 0 MODE 1:PEN 1:PAPER 0:INK 2,6:INK 3,9 DIM U(9,9)
190 FOR A=1 TO 9 FOR B=1 TO 9:U(A,B)=0 NEXT NEXT
200 PEN 1:LOCATE 1,12 PRINT"KARAKTEREN  "+CHR$(243)+"  "
210 M$="AMSTRAD":PEN 2 LOCATE 2,14:GOSUB 760
220 M$="CPC 464":PEN 2 LOCATE 2,17:GOSUB 760
230 M$="CHARACTER" PEN 1:LOCATE 1,20 GOSUB 760
240 M$="MAKER":PEN 1:LOCATE 3,23 GOSUB 760
250 PAPER 3:PEN 0:LOCATE 1,1:PRINT"          "
260 FOR A=2 TO 9 LOCATE 1,A:PRINT" "+STRING$(8,143)+" " NEXT
270 LOCATE 1,10 PRINT"          "
280 PAPER 0 PEN 1
290 WINDOW #1,12,16,1,10:PAPER #1,2 PEN #1,0:CLS #1
300 PLOT 274,399,3 DRAW 639,399 DRAW 639,0:DRAW 274,0 DRAW 274,399
310 PEN 1 LOCATE 22,2:PRINT "PROGRAM STYRING:"
320 PAPER 0 PEN 1:LOCATE 19,4:PRINT CHR$(240), PEN 2 PRINT "OP"
330 PEN 1 LOCATE 19,6:PRINT CHR$(241),:PEN 2 PRINT "NED"
340 PEN 1:LOCATE 19,8:PRINT CHR$(242), PEN 2 PRINT "VENSTRE"
350 PEN 1 LOCATE 19,10 PRINT CHR$(243), PEN 2 PRINT "HOJRE"
360 PEN 1 LOCATE 19,12 PRINT "DEL",:PEN 2:PRINT "SLETTE PRIK"
370 PEN 1:LOCATE 19,14 PRINT "COPY",:PEN 2 PRINT "LAVE PRIK"
380 PEN 1:LOCATE 19,16:PRINT "CLR",:PEN 2:PRINT "SLETTER HELT"
390 PEN 1:LOCATE 19,18:PRINT "ENTER",:PEN 2 PRINT "GIVER KODER"
400 PEN 1:LOCATE 19,20 PRINT "P",:PEN 2 PRINT "PAUSE"
410 PEN 1:LOCATE 19,22 PRINT "S",:PEN 2 PRINT "STOP PAUSEN"
420 PEN 1:LOCATE 19,24 PRINT "F",:PEN 2 PRINT "FARVER"
430 X=2 Y=2:X$=CHR$(143)
440 REM ********** HOVED PROGRAM **********
450 FOR S=1 TO 2
460 LOCATE X,Y PEN 2:PRINT X$:PLOT 236+X*2,226-Y*2,2
470 IF U(X,Y)=0 THEN PEN 0 LOCATE X,Y:PRINT X$ PLOT 236+X*2,226-Y*2,0
480 IF U(X,Y)=1 THEN PEN 1:LOCATE X,Y PRINT X$ PLOT 236+X*2,226-Y*2,1
490 NEXT S
500 IF X>2 AND INKEY(8)=0 THEN X=X-1
510 IF X<9 AND INKEY(1)=0 THEN X=X+1
520 IF Y>2 AND INKEY(0)=0 THEN Y=Y-1
530 IF Y<9 AND INKEY(2)=0 THEN Y=Y+1
540 IF INKEY(9)=0 THEN U(X Y)=1
550 IF INKEY(79)=0 THEN U(X,Y)=0
560 IF INKEY(16)=0 THEN GOTO 190
570 IF INKEY(27)=0 THEN GOSUB 610
580 IF INKEY(18)=0 THEN GOSUB 630
590 IF INKEY(53)=0 THEN GOSUB 830
600 GOTO 450
610 IF INKEY(60)=0 THEN RETURN ELSE 610
620 REM ********* SAMMENTAELLING AF KODER *********
630 CLS #1 PRINT #1:PEN #1,1
640 FOR A=2 TO 9:SUM=0
650 IF U(2,A)=1 THEN SUM=SUM+128
660 IF U(3,A)=1 THEN SUM=SUM+64
670 IF U(4,A)=1 THEN SUM=SUM+32
680 IF U(5,A)=1 THEN SUM=SUM+16
690 IF U(6,A)=1 THEN SUM=SUM+8
700 IF U(7,A)=1 THEN SUM=SUM+4
710 IF U(8,A)=1 THEN SUM=SUM+2
720 IF U(9,A)=1 THEN SUM=SUM+1
730 PRINT #1,SUM;:NEXT
[illegible]
750 REM ********* STORE BOGSTAVER *********
760 FOR N=1 TO LEN(M$)
770 FOR T=0 TO 7
780 P=PEEK (&A500+(ASC(MID$(M$ N,1))-32)*8+T)
790 L(T)=P NEXT SYMBOL 140,L(0) L(0),L(1),L(1),L(2),L(2),L(3),L(3
800 SYMBOL 141 L(4),L(4) L(5) L(5) L(6) L(6),L(7 ,L(7)
810 PRINT CHR$(140)+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(141)+CHR$(11), NEXT RETURN
820 REM ********* FARVER *********
830 PEN 1 LOCATE 1,12 PRINT "                "
840 PEN 1:LOCATE 1,12 INPUT "BORDER? ",H IF H>26 OR H<0 THEN 830 ELSE BORDER H
850 PEN 1 LOCATE 1,12 INPUT "PAPER?  ",H IF H>26 OR H<0 THEN 850 ELSE INK 0 H
860 PEN 1 LOCATE 1,12 INPUT "PEN 1?  ",H IF H>26 OR H<0 THEN 860 ELSE INK 1 H
870 PEN 1:LOCATE 1,12 INPUT "PEN 2?  " H IF H>26 OR H<0 THEN 870 ELSE INK 2 H
880 PEN 1:LOCATE 1,12 INPUT "PEN 3?  " H IF H>26 OR H<0 THEN 880 ELSE INK 3 H
890 PEN 1 LOCATE 1,12 PRINT"KARAKTEREN  "+CHR$(243)  RETURN
```

CPR-Checker



■ Dette program udskriver alle de muligheder, der er for de 4 sidste cifre i et CPR-nummer. Når fødselsdatoen og ens køn er opgivet, skal man indtaste starttallet for de 4 sidste cifre. Man kan så checke at ens CPR-nummer er lovligt.□

Lars Christensen






```
10 '"Check CPR-numre. (c) by LCSoft
20 MODE 1
30 INPUT "Hvilet aar er du fodt : ",a
40 IF a<1900 OR a>1985 THEN PPINT CHR$(7)CHR$(11): GOTO 30
50 INPUT "Hvilken maaned er du fodt : ",m
60 IF m<1 OR m>12 THEN PRINT CHR$(7)CHR$(11): GOTO 50
70 INPUT "Hvilken dag er du fodt : ",d
80 IF d<1 OR d>31 THEN PRINT CHR$(7)CHR$(11);:GOTO 30
90 PRINT "Er du M(and) eller K(vinde) ? ";
100 k$=UPPER$(INKEY$):IF k$="" THEN 100
110 IF k$="M" THEN k=1:GOTO 140
120 IF k$="K" THEN k=0:GOTO 140
130 PRINT CHR$(7);:GOTO 100
140 PRINT k$
150 INPUT "Udskrift fra nummer : ",start$:start=VAL(start$)
160 WHILE LEN(start$)<4:start$="0"+start$:WEND:start$=LEFT$(start$,4)
170 IF VAL(start$)<>start THEN PRINT CHR$(7)CHR$(11);:GOTO 150
180 PRINT "P(rinter) eller S(kaerm) : ";
190  k$=UPPER$(INKEY$):IF k$="" THEN 190
200 IF k$="P" THEN s=8:GOTO 230
210 IF k$="S" THEN s=0:GOTO 230
220 PRINT CHR$(7);:GOTO 190
230 MODE 1
240 PRINT#s,"Udskriften er for en ";:IF k=1 THEN PRINT#s,"mand" ELSE PRINT#s,"kv
inde"
250 PRINT"Fodt den"d"i"m;a
260 date=4*(d\10)+3*(d MOD 10)+2*(m\10)+7*(m MOD 10)+6*((a MOD 100)\10)+5*(a MOD
 10)
270 k4=VAL(MID$(start$,1,1)):k3=VAL(MID$(start$,2,1)):k2=VAL(MID$(star$,3,1)):k1
=VAL(MID$(start$,4,1))
280 IF k=0 THEN k1=k1 AND 254 ELSE k1=(k1 AND 254)+1
290 ok=((date+4*k4+3*k3+2*k2+k1) MOD 11)=0
300 IF ok THEN s$=MID$(STR$(k4*1000+k3*100+k2*10+k1),2):WHILE LEN(s$)<4:s$="0"+s
$:WEND:PRINT"     "+s$;
310 k1=k1+2:IF k1<10 THEN 290
320 k1=k:k2=k2+1:IF k2<10 THEN 290
330 k2=0:k3=k3+1:IF k3<10 THEN 290
340 k3=0:k4=k4+1:IF k4<5 THEN 290
350 END
```

Joypainter



Dette fantastiske program til Commodore 64, der i øvrigt er brugt til et af forsidebillederne, er lavet i BASIC Det skal man dog ikke lade sig narre af, idet programmet laver sig selvom til maksinkode i løbet af kun 6 minutter

Programmet giver dig mulighed for at tegne de utroligste ting, og med fantastisk mange smarte kommandoer:

F1 = Fyld et aflukket område, med en farve.
F3 = Skifter baggrundsfarven.
F4 = Skifter kantfarven.
F5 = Loader et savet billede (OBS! virker kun når turbotape ligger i hukommelsen).
F6 = Save billeder (også med turboen inde).
T = Tyk skrift.
Y = Tyk skrift i Y-retning.
L = Linie (tryk L, flyt tegnekrydset og tryk fire. En linie tegnes mellem de to punkter.
R = Rubber (viskelæder), sletter istedet for at farve.
N = Normal skrift og fart.
F = Fast sætter skrivehastigheden op.

```
5 REM ******************************
   ***
7 POKE 53281.0 POKE 53280,0
10 PRINT "VENT 6 MINUTTER"
    FOR A=0 TO 121 READ Q$ F=0
    FOR A1=0 TO 18 STEP 2 Q=0
20 FOR B=1 TO 3 B(B)=ASC(MID$(Q$,
   1.5*A1+B,1))-48 IF B(B)=-15 THEN
   B(B)=10
25 Q=Q+B(B)*41↑(B-1) F=F+B(B):NEXT
30 POKE 32768+A*20+A1,Q/256
    POKE 32769+A*20+A1,
   Q-INT(Q/256)*256
40 NEXT F=F AND 15 G=ASC(RIGHT$(Q$,
   1))-64
50 IF F<>G THEN PRINT "DATA ERROR IN
   "PEEK(63)+PEEK(64)*256 FF=FF+1
60 NEXT:IF FF>0 THEN END
70 A$="(SORT)SYS33792"+CHR$(13)
80 POKE 198,10 FOR A=1 TO 10
    POKE 630+A,ASC(MID$(A$,A,1)) NEXT
2048 DATA ,00891S30?J7?!8000S10PLM9N
   IF@DK
2068 DATA U0E?V5?F193V?V5E@DLH1;
   MU04VD21B
2088 DATA DC63PU,,IME?E@D<,
   INE?F@D4N><FNJ
2108 DATA @@00BNFBHB@06<H3'6F'DC2E<>;
   7S0L
2128 DATA ,30W21LE1BP5H'D37GW51K<12@
   6'UIM
2148 DATA 4B2=,I=M3MX0'=VB5V,
   512W4QAVT7GM
2168 DATA S<,!UI4B2?5I=M3XXU54LAQKF5
   V9L0A
2188 DATA 8VKW>PC9LEKHOIH?!6=<DMIH?'
   6<<DC
2208 DATA MIHS?6><DS<,S<;;
   <DCAJN<0LE1LH1B
2228 DATA I3<HKHWHK,<O>B0KG0NQOBM>MB
   V07VB
2248 DATA 9'VNRUS0V'30ES5D06K76171L0
   VPJ0C
2268 DATA 4QJG>;P42H260A11QJ12SPK032
   S>TNK
2288 DATA @MSBG2EKH2?H76I01NP<7QFN=2
   6646N
2308 DATA =03>B0N61KG,
   A4<NOK67IB22J?0NOKH
2328 DATA 4?HCAJJ?093L8XH<4KH,
   I?F10V59Q5H
2348 DATA KONWJU9X59X5SR50L'U9@1M0RN
   0U@1L
2368 DATA 4061L!P!@OQOD9FFM>!3060?KL
   >PS>F
2388 DATA JUVH=L50>0OIH@D9NIG@D3MHEK
   IF<V@
2408 DATA SQO'7SOSRMQO=M>VL03=1N06?C
   V930K
2428 DATA O<VF<VSQO!7SOSRMQO=M>JXPPH
   QQ'1@
2448 DATA !5B0V4=C1R299M2VNIXCESOO5X
   PBC3D
2468 DATA XX4X?1JSDX@H!4DSMHO@D2XHG,
   IRS4@
2488 DATA QO18WVCS2SQO=J,
   6K1POS3T4CL1EA,C
2508 DATA 5M,DC1M<0WP99NI7DE7OO565GV
   4=C1E
2528 DATA AL0N@DFM>L908=3!NIMCEPHQL9
   0H26A
2548 DATA 9NI3DEHMOR9F<5IAM3B=6=,
   0=5IAM3E
2568 DATA MU0I077OO3508J>4FV@?HKAJ@A
   0GA0E
2588 DATA @@0W91RN0@@0L40EA2I8404N48
   1!1LD
2608 DATA KFTKONKPUF22>9D?T0Q9OHQO7F
   0N@DE
2628 DATA 6?JEMO7F0H26?052XVMX4IL,
   HD0=151
2648 DATA NJNSKO3?HLAE4D1=O<5S0V'<H=
   L,LNJ
2668 DATA QKOQG,E12W05AC1?S0XHI=,
   0EC0SMRF
2688 DATA 37GGA0EC024T37G2N0EC0K>Q37
   G1>10
2708 DATA EC0XKOPOSPMS@'6UKOOU4GT1OM
   KP00F
```



OPLYSNING TIL UDLISTNINGERNE

Når du ser	Betyder det	Du trykker
(CLR)	Screen clear	SHIFT CLR/HOME
(HOME)	Home cursor	CLR/HOME
(CRSR NED)	Cursor ned	CRSR OP/NED
(CRSR OP)	Cursor op	SHIFT CRSR OP/NED
(CRSR HØJRE)	Cursor højre	CRSR HØJRE/VENSTR
(CRSR VENSTRE)	Cursor venstre	SHIFT CRSR HØJRE/V
(DEL)	Delete tilbage	INST/DEL
(INST)	Insert	SHIFT INST/DEL
(RETURN)	Return	SHIFT RETURN
(SPACE)	Space	SPACE
(RVS ON)	Reverse on	CTRL 9
(RVS OFF)	Reverse off	CTRL 0
(SORT)	Sort	CTRL
(HVID)	Hvid	CTRL 2
(RØD)	Rød	CTRL 3
(CYAN)	Cyan	CTRL 4
(LILLA	Lilla	CTRL 5
(GRØN)	Grøn	CTRL 6
(BLAA)	Blå	CTRL 7
(GUL)	Gul	CTRL 8
(ORANGE)	Orange	COMMODORE
(BRUN)	Brun	COMMODORE 2
(L RØD)	Lyserød	COMMODORE 3
(GRAA1)	Grå	COMMODORE 4
(GRAA2)	Grå 2)	COMMODORE 2
(L GRØN)	Lysegrøn	COMMODORE 6
(L BLAA)	Lyseblå	COMMODORE 7
(GRAA3.	Grå 3	COMMODORE 8
(F1)	Funktionstast	F1
(F2)	Funktionstast 2	F2
(F3)	Funktionstast 3	F3
(F4)	Funktionstast 4	F4
(F5)	Funktionstast 5	F5
(F6)	Funktionstast 6	F6
(F7)	Funktionstast 7	F7
(F8)	Funktionstast 8	F8

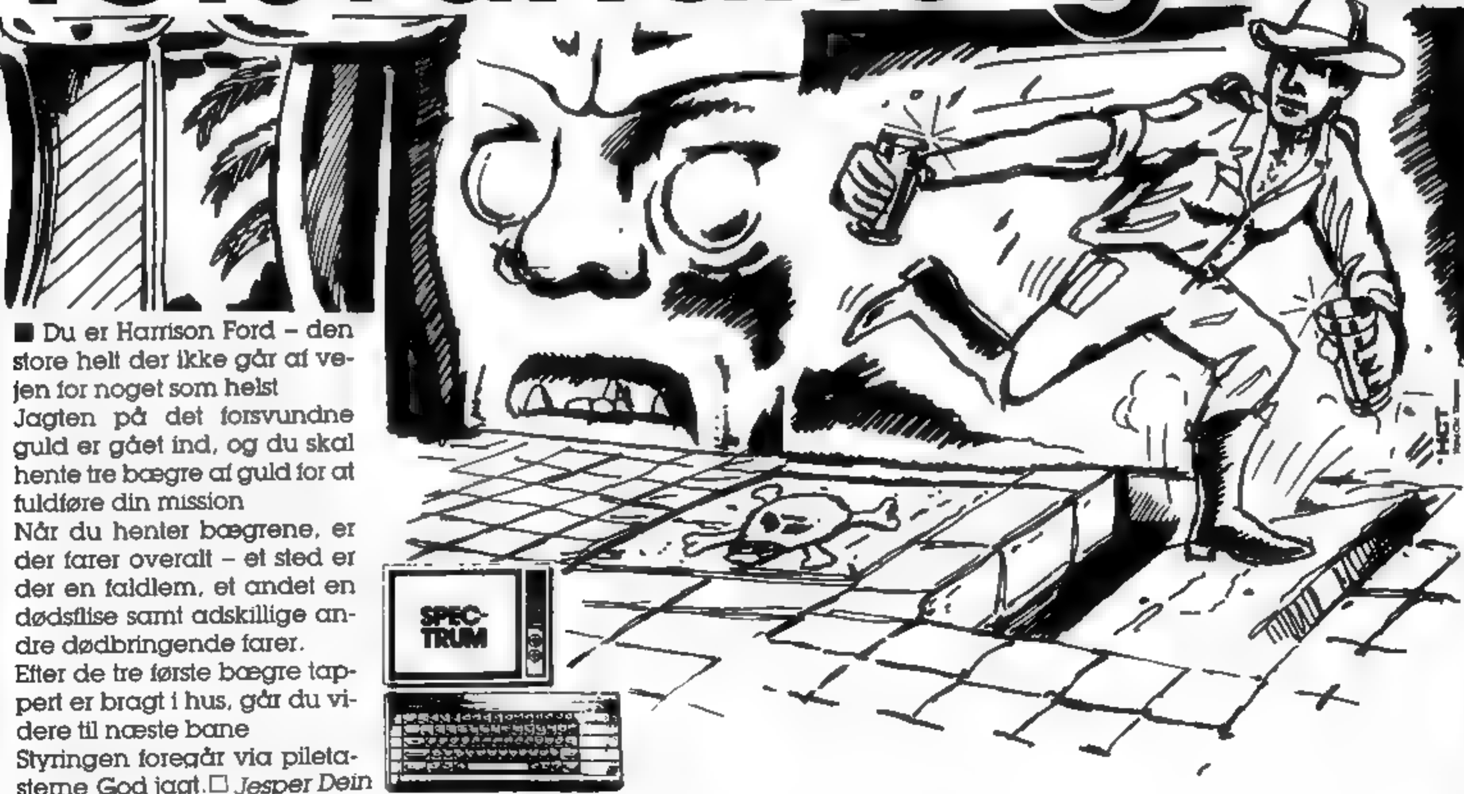
S = Slow nedsætter hastigheden.
P = Printrutinen, dumper et skærmbillede til printer (MPS 801).
CLR/HOME sletter skærmen.
CTRL + (1-8) giver farveskift.
Og altsammen i rent maskinkode.
Håber du får fornøjelse ud af dette virkelig anvendelige tegneprogram.

Gorm Salomonsen

```
2728 DATA Q7<2L,=C1B30H'2MCE6?P6N0FC
   ER?PD
2748 DATA =I?@T000IACER?P4?21P3JNIDC
   E2>PA
2768 DATA 71S4RI50NXPJE'D'N>QG04M0D9
   03E0F
2788 DATA >6N<5IPKO61S1O>I@0>ANP@0=A
   0R>0B
2808 DATA INI0S6EJQLI3XN3QK9KOU=X41N
   18NS@
2828 DATA S7KOMKBNISGE0>24M,602AH,
   ?X1HM,D
2848 DATA GI15O10TK1X4CI1N?0CI1XE0QO
   1B2ID
2868 DATA OMK8>JKEQOG2HWUJ4K9NI8?D9?
   D3?DJ
2888 DATA 0?D1?D4?D8J>TN9FKH@GKJK8L<
   0RCSA
2908 DATA 2860J0AWV8PMFHLKG250>POS1N
   SK'0E
2928 DATA 8DL7VAXPF?VEKEKJFT'CUPKQBH
   PKONK
2948 DATA SJSU=SOHJU=S71JSJS@7LFKH@,
   KJK8G
2968 DATA P@0,>0<VVNPOKON5OTD5I40NTK
   OE5IC
2988 DATA 50NIFTVW4MR1WK1TK,9C1,
   O>@R2?R0M
3008 DATA UX4MO1EU>0=1NF06B0WX4LO1F@
   0EC0M
3028 DATA 4L8LV4N91Q9F'X49<1JS5SkOCX
   47<1H
3048 DATA <T5O2?4M0'305R51T42MH5RI<U
   GSV1A
3068 DATA 0H2AI>QKH>QIH@DANIJ@D1?H?'
   D='DN
3088 DATA <4KF9F'PD>2V3EVTPVJQO'NID,
   DANID
3108 DATA E,DBQIF,DJNIG,
   DH6LMR1B5PLGNBC30
3128 DATA I>U<OA132X<,KH=JV93V,
   RF'49HHT4A
3148 DATA HT4HT49T4> I1OEDFH0565@LNM
   OR'TE
3168 DATA JPO3I<N?0Q1?PK=N?0=N>GU<9L
   0KL>O
3188 DATA GT>40<'V0WK1?I;4D1X;
   EHD0GWJXJND
3208 DATA QKOFG;=!2VDFHD0E6N=LNQKOKK;
   'D2D
3228 DATA Q9IQS0S<711121133F8J>F1<@T
   4E=2O
3248 DATA H079NI@<DB<D6QIA<DJ7ILFT3T
   IIHEH
3268 DATA E12<SIPQO=;IAX4WU1O3V@PL66
   DNL>I
3288 DATA 2@MPKO,8N50KAM>PD<NNPH@D20
   57U1B
3308 DATA 0'VNNP10DFM>240>J0IA67E65H
   2KUIJ
3328 DATA C<VIM<1,,3I7D<D8J>M4K<5IH2,
   DI0H
3348 DATA 9NIE<DAX4WX15SMJFT?6NLQO5R
   I71SE
3368 DATA 50NLGTAX4WX15SMDGT>6NRKO61
   SSKO@
3388 DATA >QIHV4P424B0E@0@A0JHN>S0@O
   95?AJ
3408 DATA >6NAX4WX1CHP'H,
   CL1X'KE'DN@D97IB
3428 DATA VKNVOOIU?,E0D!D9NI=JIG<DAX
   4WX1F
3448 DATA 5SMX<15,=H3=WI0MFT@J>OFTGW
   4832F
3468 DATA AX<C==30==5FSGN4B04@<=5I01
   I?W4G
3488 DATA 832,=0V9F86DNL>2@MPKO,
   8N50KAM>J
3508 DATA PD<FNI!UIN>QCM>NF0>>04L8>5
   IT4;G
3528 DATA CXI;=16>VQ<7S<;
   QQO3!6WKO!NI8J>K
3548 DATA FNI86DFM>>20I56LR?0BS2QMG@
   DUISD
3568 DATA PKKSI17H1<E0>20RCSAI>00000
   I9?DH
3588 DATA 9NI8?DP05F928!0TL0XRVJ6NFK
   HMX4C
```

```
3608 DATA =VVN911UP9NIG@D@<D0!II@D1!
   IJ@DD
3628 DATA KKH1?H>4KW0IOH12H2SG?LU4>!
   2MG2E
3648 DATA 97I'H8PX48629,
   R8QOBM>MFVI71P71L
3668 DATA VE2<FV01@2@6I@DB,
   IJX?J@D1O>2HVN
3688 DATA A,I7'6>KBT319C13GV0DSI@D'Q
   JA,I@
3708 DATA >K8IK9NIVJQVD900QVF,
   <E8<P71A<8J
3728 DATA F;<<FVQX?I@D7VE<7S97S?,
   I0JNFLOA
3748 DATA XX4B923GVSCSI@DXPJD<N7'68I
   N2LOJ
3768 DATA A,I>K8UH8NIVJQVD90<NV>X42T
   V2@MK
3788 DATA N@DVX4!VVR>09NIG@DVX4UWVFN
   IKL,H
3808 DATA XRVMR?1!IAM3?R4QQV@35UT?FN
   IVX4O
3828 DATA XRVG=STN3?UMQP4HCV'305=V6R
   9W<VB
3848 DATA ?,MSGNRQUA,IHJNPB7I05072IW
   4TU1I
3868 DATA UH1IVLGNE6O10LO2AS2CNONE1N
   1CV4L
3888 DATA JO1GA0FASJ;<JW4CRV=VL,
   RP4UV@NIO
3908 DATA E2H?SPEQOOBD4PLNE2<002CS0W
   1CBUF
3928 DATA 8OIB9OQPO>=V9FNBC3EOIXCESO
   O184K
3948 DATA 9M2POIB9OQPO>=V5XPBC3VNIXC
   ESOON
3968 DATA R299M2G=I@PLMS12HC9R1LW4XR
   VRSRF
3988 DATA ,KTG=IHLI9R14=6HUGJU14=6>K
   N3QJG
4008 DATA HJN?VEO'65=B=R1000000J4K4G
   8991D
4028 DATA ?B2EK3H00000SJ3H00000SJ3H0
   0000N
4048 DATA SJ3H00000SJ3H00960G=SRWV8R
   VSJ3E
4068 DATA H00000SJ3H00000SJ3H00000SJ
   3H00@
4088 DATA A00SJ3H00000M<09R1=00B52M>
   39U4B
4108 DATA 6'MJGT='M4GTB=M0GTF'MUFTHU
   GFW1J
4128 DATA @3=15RPKO?8NLI,
   H@2WA2EKH00IHUGO
4148 DATA OUICX1OBDLI,
   I?25<<4UVE2H?SFOQOL
4168 DATA TKH@PLRV1TX45,
   0SX41C1O00KONADT@
4188 DATA L40152I@0L90KB2=NIH@DPOIJ@
   DI?HC
4208 DATA =!D?'D<4KF9FSGN>2VGQVDCV?D
   VQ,1J
4228 DATA ?11NIQ7VSH01VWPFDVDKRJ@FB5
   PNNIL
4248 DATA XCESOO1849M24SIVCEELO7MT8J
   > 38.
4268 DATA =?H7H,VH2<38D?HNQOPOIJ@D=N
   IH@DD
4288 DATA 1?H='D?!D>4KD9F'RD>2VGQVDC
   V?DVJ
4308 DATA Q>1?11NIQ7VS4M000Q1OQ<N3BC
   3VNIM
4328 DATA XCESOOR299M2?M>XL9,
   1LX0H<M9VG2F
4348 DATA BM>'70OG2>I1930S=MC60TX4X<
   1U>ME
4368 DATA D01'70QP4480JLD@NIC'D9LSFN
   I<FEE
4388 DATA I@0BB1A!NJ@FB5PXNI>EE@L0S=
   <2OIG
4408 DATA AEEAL0D9?UKH?PLOU1>I<>TN8M
   U=71O
4428 DATA MKA9XGAA0VG20OIE,DXOIG,
   DS@SQI6H
4448 DATA 4W67P6N??UEE4M0@F7XE?VEERJ
   0<OAK
4468 DATA RU4PBB1W7D98<X4RD22L,
   <B1LV90U0K
```

Jagten på det forsvundne guld



■ Du er Harrison Ford – den store helt der ikke går af vejen for noget som helst
Jagten på det forsvundne guld er gået ind, og du skal hente tre bægre af guld for at fuldføre din mission
Når du henter bægrene, er der farer overalt – et sted er der en faldlem, et andet en dødsflise samt adskillige andre dødbringende farer.
Efter de tre første bægre tappert er bragt i hus, går du videre til næste bane
Styringen foregår via piletasterne God jagt. □ *Jesper Dein*

```
   1 LET yp=0. GO TO 1000
   2 BORDER 2: FOR n=0 TO 31: FO
R m=0 TO 21: PRINT AT m,n; "□"
   3 NEXT m: NEXT n
  10 LET z=2: LET x=1. LET p=0
  12 LET f1=2+INT (RND*5)  LET f
2=3+INT (RND*5)
  15 LET sand=3. LET po=0
  18 LET kl=0. LET w=32
  20 PRINT AT 15,14;"[redacted]"
  21 PRINT AT 10,14;"[redacted]"
  23 PRINT AT 12,15; PAPER 0: IN
K 6;"▼"
  24 IF yp=0 THEN PRINT AT 3,0;"
NU ER DU HARRISON FORD,DER SKAL
PAA SKATTEJAGT FØRST SKAL DU
HENTE 3 GULD-SKAALE?MEN PAS PAA
'DØDS-FLISEN',MEN PAS OGSAA PAA
FALDE LEMEN INDENFOR DEN ONDE
CIRKEL,NAAR DU HAR GJORDT DET
KOMMER DU VIDER TIL NAESTE BANE.
 TRYK P". PAUSE 0. PAUSE 0. CLS
. LET yp=1: GO TO 2
  29 FOR n=10 TO 20. PRINT AT 7,
n;".": NEXT n
  30 FOR t=10 TO 20: PRINT AT 17
,t;".": NEXT t
  31 FOR f=7 TO 17: PRINT AT f,1
0;".": NEXT f
  32 FOR b=7 TO 17: PRINT AT b,2
0;".". NEXT b
  33 PRINT AT 0,0; INK 1;"[redacted]
  40 LET f=10+INT (RND*9)  LET f
i=7+INT (RND*9)
  41 IF fi=15 AND f=14 OR fi=15
AND f=15 THEN GO TO 40
  42 IF fi=10 AND f=14 OR fi=10
AND f=15 THEN GO TO 40
  43 PRINT AT 0,23; PAPER 1, INK
 7;"MEND=♜♜♜"
  50 IF INKEY$="8" THEN LET x=x+
1: PRINT AT z,x-1;"□"
  55 IF INKEY$="5" THEN LET x=x-
1: PRINT AT z,x+1;"□"
  56 IF INKEY$="7" THEN LET z=z-
1: PRINT AT z+1,x;"□"
  57 IF INKEY$="6" THEN LET z=z+
1: PRINT AT z-1,x;"□"
  58 IF z=1 THEN LET z=2. PRINT
AT 2,x;"□"
  59 IF x=0 THEN LET x=1
  60 PRINT AT z,x;"♜"
  61 LET u=1+INT (RND*5)
  62 LET y=1+INT (RND*5)
  63 IF kl=1 THEN GO TO 510
  64 IF z=10 AND x=15 THEN LET z
=9: PRINT AT z,x;"♜": PRINT AT 1
0,15;"█"
  65 IF z=16 AND x=15 THEN LET z
=16: PRINT AT z,x;"♜": PRINT AT
15,15;"█"
  70 IF z=12 AND x=15 THEN BEEP
.1,4: LET p=1
  71 IF p=1 AND z=2 AND x=1 THEN
 BEEP .1,7: LET po=po+1: PRINT A
T 0,po; INK 6; PAPER 0;"▼": LET
p=0: LET f1=2+INT (RND*5): LET f
2=1+INT (RND*5): PRINT AT 12,15;
 PAPER 0; INK 6;"▼": LET f=10+IN
T (RND*9): LET fi=7+INT (RND*9)
  73 IF po=3 THEN GO TO 500
 100 IF z=fi AND x=f THEN GO SUB
 400
 110 IF u=1 THEN GO SUB 300
 120 IF y=1 THEN GO SUB 350
 129 IF z=f1 AND x=f2 THEN LET s
and=sand-1: PRINT AT 0,w; PAPER
1;" ": LET w=w-1: IF w<28 THEN G
O TO 710
 130 IF z=f1 AND x=f2 THEN BEEP
.1,6: BEEP .1,7: IF sand<=0 THEN
 LET a$="DU HAR GAAET PAA EN DØD
```

```
S-FLISE": FOR n=1 TO LEN a$: PRI
NT AT 5,n;a$(n TO n): BEEP .1,n:
 NEXT n: GO TO 710
 200 GO TO 50
 300 FOR n=11 TO 14: PRINT AT n,
14;".";AT n-1,14;"☐": BEEP .01,n
 301 IF z=n AND x=14 THEN LET p=
0: PRINT AT 12,15;"●": BEEP .1,-
2: LET z=2: LET x=1: LET mand=ma
nd-1: PRINT AT 0,w; PAPER 1;" ":
 LET w=w-1: IF mand<=0 THEN GO T
O 710
 303 NEXT n: PRINT AT 14,14;"☐";
AT 10,14;"█"
 310 RETURN
 350 FOR n=11 TO 14: PRINT AT n,
16;".";AT n-1,16;"☐"
 355 BEEP .01,n
 360 IF z=n AND x=16 THEN LET p=
0: PRINT AT 12,15,"●"; BEEP .1,-
2: LET z=2: LET x=1: LET mand=ma
nd-1: PRINT AT 0,w; PAPER 1;" ":
 LET w=w-1: IF mand<=0 THEN GO T
O 710
 370 NEXT n: PRINT AT 14,16;"☐"
 377 PRINT AT 10,16,"█"
 380 RETURN
 400 PRINT AT z,x; PAPER 2, FLAS
H 1;"●": FOR f=0 TO 20. BEEP .1,
f: NEXT f. PRINT AT z,x;"☐". IF
w<20 THEN GO TO 700
 402 PRINT AT 0,w; PAPER 1;" "
 404 LET z=1: LET X=1
 405 LET w=w-1
 407 LET f=10+INT (RND*9). LET f
i=7+INT (RND*9)
 410 RETURN
 500 BEEP .1,1. PRINT AT 12,23;"
█████",AT 13,23,"█████",AT 14,
23,"█████",AT 15,23,"█████": P
RINT AT 13,24;" ";AT 14,24," ":
BEEP 2,2: PRINT AT 13,25;" ";AT
14,25;" ": BEEP 2,1: PRINT AT 13
,26;" ";AT 14,26;" ". BEEP 2,2:
PRINT AT 20,0; FLASH 1;"PORTEN E
R AABEN,GAA DER IND !!": LET kl=
1: GO TO 50
 510 IF z=14 AND x=14 OR z=14 AN
D x=25 OR z=14 AND x=26 THEN CLS
 : GO TO 7000
 521 IF z<>14 AND x<>24 OR z<>14
 AND x<>25 OR z<>14 AND x<>26 TH
EN LET kl=1: GO TO 50
 522 GO TO 50
 700 PRINT AT 10,0;"ha ha,der fa
ldt du nok i gift- slange hulle
t !!"
 709 BEEP 1,10. PRINT AT z,x; OP
EN #1; PAPER 2;"●"
 710 INPUT "EN NY SKATTEJAGT ? "
;z$
 720 IF z$="j" THEN RUN
 730 CLS : STOP
1000 POKE USR "u",BIN 1111111
1010 POKE USR "u"+1,BIN 1000001
1020 POKE USR "u"+2,BIN 1000001
1030 POKE USR "u"+3,BIN 1000001
1040 POKE USR "u"+4,BIN 1000001
1050 POKE USR "u"+5,BIN 1000001
1060 POKE USR "u"+6,BIN 1000001
1070 POKE USR "u"+7,BIN 1111111
2000 POKE USR "n",BIN 01111110
2010 POKE USR "n"+1,BIN 01111110
2020 POKE USR "n"+2,BIN 01111110
2030 POKE USR "n"+3,BIN 01111110
2040 POKE USR "n"+4,BIN 00111100
2050 POKE USR "n"+5,BIN 00011000
2060 POKE USR "n"+6,BIN 00011000
2070 POKE USR "n"+7,BIN 00111100
3000 POKE USR "p",BIN 00000000
3010 POKE USR "p"+1,BIN 00111100
3020 POKE USR "p"+2,BIN 01111110
3030 POKE USR "p"+3,BIN 01011010
3040 POKE USR "p"+4,BIN 01111110
3050 POKE USR "p"+5,BIN 00111100
3060 POKE USR "p"+6,BIN 00100100
3070 POKE USR "p"+7,BIN 00111100
3100 POKE USR "f",BIN 00011000
3110 POKE USR "f"+1,BIN 00011000
3120 POKE USR "f"+2,BIN 01111110
3130 POKE USR "f"+3,BIN 01011010
3140 POKE USR "f"+4,BIN 00111100
3150 POKE USR "f"+5,BIN 01100110
3160 POKE USR "f"+6,BIN 01100110
3170 POKE USR "f"+7,BIN 01100110
4000 GO TO 2
7000 LET z=14: LET X=2
7010 LET l1=1+INT (RND*15)
7011 LET ju=10: LET p1=0
7020 LET l2=5+INT (RND*10)
7021 BORDER 2: PAPER 5: CLS : PA
PER 5: INK 0
7022 LET p5=RND: LET mn=3
7900 FOR n=15 TO 21: FOR m=0 TO
10: PRINT AT n,m;"█": NEXT m: NE
XT n
7901 PRINT AT 0,0; INK 2; PAPER
5;"████████████████████████████
████████████████████████████████
█"
7910 FOR n=15 TO 21. FOR m=20 TO
 31: PRINT AT n,m;"█". NEXT m. N
EXT n
7990 LET gl=12+INT (RND*8). LET
gk=12+INT (RND*8). LET fg=12+INT
 (RND*8)
7999 PRINT AT 21,gl;"●";AT 21,gk
;"●";AT 21,fg;"●"
8000 LET p=1+INT (RND*6)
8005 PRINT AT z,x;"♠"
8006 PRINT AT 21,23; PAPER 7;"ME
ND=";mn
8010 IF INKEY$="8" THEN LET x=x+
1: PRINT AT z,x-1;" "
8011 IF INKEY$="5" THEN LET x=x-
1: PRINT AT z,x+1;" "
8050 PRINT AT z,x;"♠"
8071 LET x1=1+INT (RND*15): LET
x2=5+INT (RND*10)
8090 IF x=11 THEN GO TO 8100
8099 GO TO 8120
8100 FOR n=z TO 21: BEEP .1,n:
PRINT AT n,x;"♠";AT n-1,x;" "
8110 NEXT n: BEEP 1,7: PRINT AT
n-1,x;"●"
8111 IF mn>0 THEN LET z=14: LET
x=2: LET mn=mn-1: GO TO 8120
8112 IF mn=0 THEN GO TO 710
8140 IF p=1 THEN LET p1=1
8150 FOR n=3 TO 15: PRINT AT n,p
5;"*";AT n-1,p5;" "
8151 IF INKEY$="8" THEN LET x=x+
1: PRINT AT z,x-1;" "
8152 IF INKEY$="5" THEN LET x=x-
1. PRINT AT z,x+1;" ": IF x=0 TH
EN LET x=1
8153 PRINT AT z,x;"♠"
8154 IF x>10 THEN GO TO 8100
8190 IF n=z AND p5=x OR n=z AND
p=x THEN BEEP .1,15: PRINT AT z,
x;" ": LET ju=ju+1
8191 IF ju>20 THEN GO TO 8400
8192 PRINT AT 15,ju;"*"
8200 NEXT n: LET p=0: PRINT AT 1
5,0;"██████████": BEEP .01,7: LE
T p5=2+INT (RND*6)
8300 GO TO 8005
8400 PRINT AT 3,0; PAPER 0; INK
6; FLASH 1;"NU ER VEJEN TIL SKAT
TEN KLAR,    GAA OVER BROEN,DU ER
 DA IKKE     BANGE FOR DE AFDØDE
AANDER ??    "
8401 PRINT AT 6,10;"TRYK p": PAU
SE 0: PAUSE 0
8405 PRINT AT 3,0;"

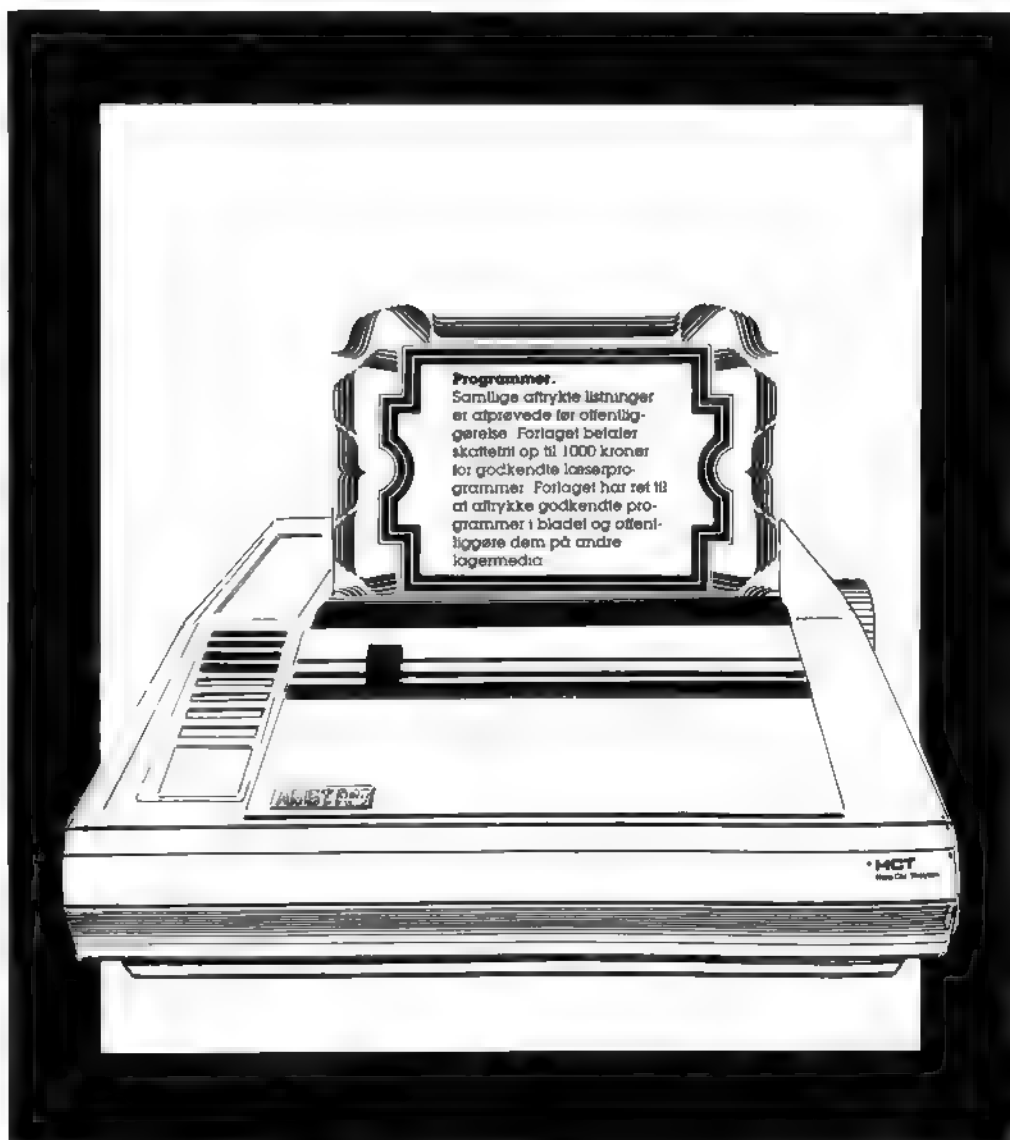


                "
8406 PRINT AT 6,10;"        "
8410 LET cd=1+INT (RND*2)
8420 IF INKEY$="8" THEN LET x=x+
1: PRINT AT z,x-1;" "
8421 PRINT AT z,x;"♠"
8423 IF x<gk THEN GO TO 8420
8424 IF x=gk AND cd=1 THEN GO TO
 8430
8427 IF x<26 THEN GO TO 8420
8428 IF cd=2 THEN GO TO 8450
8430 FOR u=20 TO 14 STEP -1: PRI
NT AT u,gk;"●";AT u+1,gk;" "
8435 NEXT u: PRINT AT z,x; FLASH
 1;"●": BEEP 1,2: BEEP 1,2: LET
mn=mn-1: PRINT AT 21,23;"MEND=";
mn: PRINT AT z,x;" ";AT z+1,x;"♠
": LET x=2
8440 IF mn<=0 THEN GO TO 710
8441 GO TO 8410
8450 FOR b=0 TO 7: BEEP 1,b: BOR
DER b: PAPER b: NEXT b
8460 LET z=16: LET x=2: LET de=0
: LET as=16: LET sa=31
8500 CLS : FOR n=19 TO 21: FOR m
=0 TO 31. PRINT AT n,m; INK 1;"☐
": NEXT m. NEXT n
8501 PRINT AT 16,31;"█";AT 17,30
;"██",AT 18,29;"███"
8502 PRINT AT 15,31;"●";AT 17,29
;"●";AT 16,30;"●"
8507 FOR f=0 TO 18: PRINT AT f,0
;"█";AT f,5;"█": NEXT f
8509 LET ty=0: LET er=1
8510 IF INKEY$="8" THEN LET x=x+
1: PRINT AT z,x-1;" "
8520 IF INKEY$="5" THEN LET x=x-
1. PRINT AT z,x+1;" "
8530 PRINT AT z,x;"♠"
8531 PRINT AT 18,6;"█ █ ██"
8550 PRINT AT ty/14,er;"█████"
8551 LET ty=ty+1
8552 IF ty=246 THEN FOR e=-10 TO
 10: BEEP .1,e: NEXT e: GO TO 71
0
8560 IF INKEY$="" THEN GO TO 855
0
8561 IF de=1 AND x=7 THEN PRINT
AT 17,7;"●": BEEP .1,-3
8562 IF de-2 AND x=9 THEN PRINT
AT 17,9;"●". BEEP .1,-3
8563 IF de=3 AND x=11 THEN PRINT
 AT 17,11;"●": BEEP .1,-3
8570 IF x=26 THEN LET x=27: PRIN
T AT z,x+1;" ": BEEP .1,7: GO TO
 8573
8571 GO TO 8510
8573 LET de=de+1
8580 IF de=1 THEN GO TO 8600
8590 IF de=2 THEN GO TO 8610
8595 IF de=3 THEN GO TO 8620
8600 PRINT AT as,sa;" ": GO TO 8
510
8610 PRINT AT as+1,sa-1;" ": GO
TO 8510
8620 PRINT AT 17,29;" ": GO TO 8
510
9000 GO TO 8510
9999 SAVE "INDY" LINE 1
```

Kalender-rytmer

■ Her på det sidste er kombinationsprogrammer blevet meget populære
Dette Amstradprogram kan således klare 3 forskellige ting, der alle har noget med datoer at gøre.
For det første kan du få en kalenderudskrift for en bestemt måned, med tilhørende oversigt over de personer, der har fødselsdag i den pågældende måned. Data for disse personer ligger fra linie 1780 og til 2990. For hver person skal der være 4 data: månedsnummer, dato, navn og årstal. Navnet må højst være på 10 bogstaver, og det sidste kan passende bruges til at angive om det er F(ødselsdag), B(ryllupsdag), J(ubilæum) eller lignende. Den sidste datalinie skal hedde »0,0,««,0«
Programmet kan også udskrive en kalender for et helt år samt tegne dine biorytmer. Måneds- og årskalenderne kan udskrives på printer.□

Peder A. Pedersen





```
10 SYMBOL AFTER 91
20 SYMBOL &5B,126,216,216,254,216,216,222
30 SYMBOL &5C,118,200,214,214,214,38,220
40 SYMBOL ASC("]"),56,0,124,198,254,198,198
50 SYMBOL ASC("{"),0,0,116,26,126,216,110
60 SYMBOL ASC("|"),0,0,118,204,214,102,220
70 SYMBOL ASC("}"),48,0,120,12,124,204,118
80 a0=ASC("["):b0=ASC("\"):c0=ASC("]")
90 a1=ASC("{"):b1=ASC("|"):c1=ASC("}")
100 x=a1:a1=a0:a0=x:x=b1:b1=b0:b0=x:x=c1:c1=c0:c0=x
110 KEY DEF 29,1,a0,a1
120 KEY DEF 28,1,b0,b1
130 KEY DEF 26,1,c0,c1
140 KEY DEF 22,1,ASC("<"),ASC(">")
150 KEY DEF 19,1,ASC("@"),ASC("'")
160 KEY DEF 17,1,ASC("+"),ASC("*")
170 KEY DEF 39,1,ASC(","),ASC(";")
180 KEY DEF 31,1,ASC("."),ASC(":")
190 MODE 1:WINDOW #0,1,40,1,24:WINDOW #3,1,40,25,25:PEN #3,3:INK 3,3,24
200 LOCATE 1,4:PRINT STRING$(39,"*")
210 PRINT:PRINT STRING$(11,"*");" K A L E N D E R ";STRING$(11,"*")
220 PRINT:PRINT STRING$(39,"*")
230 LOCATE 11,10:PRINT "1. M}neds-udskrift"
240 PRINT:PRINT TAB(11); "2. ]re-udskrift"
250 PRINT:PRINT TAB(11);"3. Bio-rytme"
260 PRINT:PRINT TAB(11);"4. Navneregister"
270 e$="Tast det {nskede nummer!":GOSUB 3000:z=VAL(z$)
280 IF z<1 OR z>4 THEN e$="Kun 1 - 4 m} tastes":GOSUB 3000:GOTO 270
290 ON z GOSUB 350,550,1090,1710
300 MODE 1:e$="Tast M for menu":GOSUB 3000
310 IF z$="M" THEN 190 ELSE STOP
320 IF z$="P" THEN w1=8
330 IF z$="P" THEN w2=8
340 IF z$="P" THEN 370 ELSE 360
350 CLS:e$="Tast P)rinter - S}k{rm":GOSUB 3000:GOTO 320
360 w1=1:w2=2
370 CLS:WINDOW #0,1,40,19,25:WINDOW #1,1,21,1,18:WINDOW #2,23,40,1,18:WINDOW #3,
1,40,25,25
380 e$="Tast }rstal (1753 - 2500)":GOSUB 3050
390 y=z:IF y<1753 OR y>2500 THEN 380
400 e$="Tast m}ned (1 - 12)":GOSUB 3050
410 m=z:IF m<1 OR m>12 THEN 400
420 GOSUB 3100
430 CLS:CLS #1:CLS #2
440 GOSUB 3230
450 LOCATE #2,1,1
460 IF w2=8 THEN PRINT #8
470 IF w2=8 THEN PRINT #8
480 PRINT #w2, "F\DSELSDAGE M.V."
490 PRINT #w2
500 GOSUB 3580
510 e$="\nskes ny m}ned ? (j/n)":GOSUB 3000
520 IF z$<>"N" THEN 400
530 e$="\nskes nyt }r ? (j/n)":GOSUB 3000
540 IF z$<>"N" THEN 380 ELSE 190
550 MODE 2:WINDOW #0,1,80,2,21:WINDOW #3,1,80,25,25
560 e$="Tast }rstal (1753 - 2500)":GOSUB 3050
570 y=z:IF y<1753 OR y>2500 THEN 560
580 e$="Tast P)rinter - S}k{rm":GOSUB 3000
590 IF z$="P" THEN w0=8 ELSE w0=0
600 s$=" *"+SPACE$(24)+"*"+SPACE$(24)+"*"+SPACE$(24)+"*"
610 n$(1)=" *        JANUAR"+STR$(y)+"        *       FEBRUAR"+STR$(y)+"       *
  MARTS"+STR$(y)+"        *"
620 n$(2)=" *         APRIL"+STR$(y)+"        *         MAJ"+STR$(y)+"        *
  JUNI"+STR$(y)+"        *"
630 n$(3)=" *         JULI"+STR$(y)+"         *       AUGUST"+STR$(y)+"       *
SEPTEMBER"+STR$(y)+"      *"
640 n$(4)=" *       OKTOBER"+STR$(y)+"        *      NOVEMBER"+STR$(y)+"      *
DECEMBER"+STR$(y)+"       *"
650 c=1:x=1:CLS
660 PRINT #w0," ";STRING$(76,"*")
670 PRINT #w0,s$
680 PRINT #w0,n$(c)
690 PRINT #w0,s$
700 PRINT #w0," *  MA TI ON TO FR L\ S\  *  MA TI ON TO FR L\ S\  *  MA TI ON TO
 FR L\ S\  *"
710 PRINT #w0,s$
720 FOR i=1 TO 6
730 p$(i)=" * "
740 NEXT i
750 v=1
760 FOR m=x TO x+2
770 GOSUB 3100
780 m$=" "
790 FOR i=1 TO a
800 m$=m$+"   "
810 NEXT i
820 FOR i=1 TO n
830 d$=RIGHT$(STR$(i),2)
840 m$=m$+d$+" "
850 a=a+1
860 IF NOT a-INT(a/7)*7=0 THEN 890
870 p$(v)=p$(v)+m$+" * "
880 a=0:v=v+1:m$=" "
890 NEXT i
900 FOR i= a TO 6
910 m$=m$+"   "
920 NEXT i
930 p$(v)=p$(v)+m$+" * "
940 IF LEN(p$(6))=3 THEN p$(6)=p$(6)+SPACE$(23)+"* "
950 IF LEN(p$(6))=28 THEN p$(6)=p$(6)+SPACE$(23)+"* "
960 v=1
970 NEXT m
980 FOR i=1 TO 6
990 PRINT #w0,p$(i)
1000 PRINT #w0,s$
1010 NEXT i
1020 PRINT #w0," ";STRING$(76,"*")
1030 e$="\nskes nyt kvartal (j/n)?":GOSUB 3000
1040 IF z$="J" THEN c=c+1
1050 IF z$="J" THEN x=x+3
1060 IF x=13 THEN y=y+1:IF x=13 THEN c=1:IF x=13 THEN x=1
1070 IF z$="J" THEN 1080 ELSE 190
1080 CLS:GOTO 660
1090 MODE 1:WINDOW #0,1,40,1,24:WINDOW #3,1,40,25,25
1100 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,12:INK 3,22:BORDER 0:PAPER 0:PEN 1
1110 LOCATE 1,1:LINE INPUT "Tast navn ";na$
1120 LOCATE 1,3:INPUT "F|dselsdato (ddmmaaaa) ";fo$
1130 da$=LEFT$(fo$,2):ma$=MID$(fo$,3,2):aa$=RIGHT$(fo$,4)
1140 bd=VAL(da$):bm=VAL(ma$):by=VAL(aa$)
1150 IF bd<1 OR bd>31 THEN 1120
1160 IF bm<1 OR bm>12 THEN 1120
1170 LOCATE 1,5:INPUT "Tast startdato for biorytmen (ddmmaaaa) ";bi$
1180 da$=LEFT$(bi$,2):ma$=MID$(bi$,3,2):aa$=RIGHT$(bi$,4)
1190 sd=VAL(da$):sm=VAL(ma$):sy=VAL(aa$)
1200 IF sd<1 OR sd>31 THEN 1170
1210 IF sm<1 OR sm>12 THEN 1170
1220 IF sy<by THEN 1170
1230 CLS
1240 yr=by:mm=bm:dd=bd:GOSUB 1520
1250 bx=x
1260 yr=sy:mm=sm:dd=sd:GOSUB 1520
1270 sx=x
1280 xx=sx-bx+1
1290 pd=xx-INT(xx/23)*23
1300 ed=xx-INT(xx/28)*28
1310 fd=xx-INT(xx/33)*33
1320 CLS
1330 DEG:ORIGIN 0,100
1340 FOR n=0 TO 639
1350 y=SIN(n+pd*16)
1360 PLOT n*320/313,y*80,1
1370 y=SIN(n+ed*16)
1380 PLOT n*320/257,y*80,2
1390 y=SIN(n+fd*16)
1400 PLOT n*320/218,y*80,3
1410 NEXT n
1420 MOVE 0,0
1430 DRAW 640,0
1440 MOVE 0,0
1450 DRAW 0,90:DRAW 0,-90
1460 FOR g=16 TO 642 STEP 16
1470 MOVE g,-90
1480 DRAW g,90
1490 NEXT g
1500 LOCATE 1,2:GOSUB 1600
1510 END
1520 ly=0
1530 IF INT(yr/4)*4=0 THEN ly=-1
1540 IF ly AND INT(yr/100)*100=yr THEN ly=0
1550 IF INT(yr/400)*400=yr THEN ly=-1
1560 x=INT(30.57*mm)+INT(365.25*yr-395.25)+dd
1570 IF mm>2 AND ly THEN x=x-1
1580 IF mm>2 AND NOT (ly) THEN x=x-2
1590 RETURN
1600 PRINT "BIORYTME for ";na$
1610 PRINT:PRINT "F|dt den ";bd;".";bm;".";by
1620 PRINT:PRINT "Kurven starter den ";sd;".";sm;".";sy
1690 WHILE INKEY(47)=-1:WEND
1700 GOTO 190
1710 MODE 2
1720 LOCATE 1,3:PRINT "TILF\JELSER OG [NDRINGER AF NAVNEREGISTER"
1730 PRINT:PRINT "HUSK at save programmet efter {ndringer i navneregisteret"
1740 PRINT
1750 WHILE INKEY(47)=-1:WEND
1760 LIST 1780 - 2980
1770 STOP
1780 DATA 7,25,"Peder    F",1930,4,4,"Inger    F",1931
1790 DATA 5,25,"Ing+Ped  B",1984,6,20,"Carla    F",1909
1800 DATA 5,15,"Bente    F",1956,1,10,"Bent+Sve B",1983
1810 DATA 9,18,"Lene M   F",1954,7,10,"Len+J|r  B",1978
1820 DATA 2,20,"J|rgen M F",1949,4,2,"Svend    F",1950
1830 DATA 9,18,"J|rgen S F",1927,3,31,"Lis S    F",1930
1840 DATA 1,21,"Ole S    F",0,5,13,"Thue     F",1982
1850 DATA 8,22,"Nynne    F",1978,3,12,"Jesper   F",1984
1860 DATA 5,28,"Maya     F",1960,8,30,"Gytte    F",1936
1870 DATA 12,8,"Ole P    F",1933,6,8,"Jan Rex  F",1941
1880 DATA 10,8,"Len+Jan  B",1963,9,24,"Lene R   F",1941
1890 DATA 7,8,"Dorthe R F",1969,11,22,"Viggo    F",1929
1900 DATA 12,8,"Anna+Vig B",1948,3,25,"Anna     F",1931
1910 DATA 5,7,"Asta     F",0,12,1,"Knud S   F",1924
1920 DATA 0,0,"........ .",0
2980 DATA 0,0,"........ .",0
2990 STOP
3000 PRINT CHR$(7)
3010 PRINT #3,e$
3020 z$=UPPER$(INKEY$):IF z$="" THEN 3020
3030 PRINT #3, SPACE$(39)
3040 RETURN
3050 PRINT CHR$(7)
3060 PRINT #3,e$
3070 INPUT z
3080 PRINT #3,SPACE$(39)
[illegible]
3100 a=y+1+31*(m-1)+INT((y-1)/4)-INT(3*INT((y+99)/100)/4)
3110 IF m>2 THEN a=y+1+31*(m-1)-INT((4*m+23)/10)+INT(y/4)-3*INT((INT(y/100)+1)/4
)
3120 a=a-INT(a/7)*7
3130 IF a=0 THEN a=7
3140 IF a=1 THEN a=8
3150 a=a-2
3160 IF m=2 GOTO 3200
3170 n=31
3180 IF m=4 OR m=6 OR m=9 OR m=11 THEN n=30
3190 GOTO 3220
3200 n=28
3210 IF y-INT(y/4)*4=0 AND NOT y-INT(y/100)*100=0 OR y-INT(y/400)*400=0 THEN n=2
9
3220 RETURN
3230 IF m=1 THEN PRINT #w1,TAB(6);"JANUAR";y
3240 IF m=2 THEN PRINT #w1,TAB(6);"FEBRUAR";y
3250 IF m=3 THEN PRINT #w1,TAB(7);"MARTS";y
3260 IF m=4 THEN PRINT #w1,TAB(7);"APRIL";y
3270 IF m=5 THEN PRINT #w1,TAB(8);"MAJ";y
3280 IF m=6 THEN PRINT #w1,TAB(8);"JUNI";y
3290 IF m=7 THEN PRINT #w1,TAB(8);"JULI";y
3300 IF m=8 THEN PRINT #w1,TAB(6);"AUGUST";y
3310 IF m=9 THEN PRINT #w1,TAB(4);"SEPTEMBER";y
3320 IF m=10 THEN PRINT #w1,TAB(5);"OKTOBER";y
3330 IF m=11 THEN PRINT #w1,TAB(5);"NOVEMBER";y
3340 IF m=12 THEN PRINT #w1,TAB(5);"DECEMBER";y
3350 PRINT #w1
3360 PRINT #w1,"MA TI ON TO FR L\ S\"
3370 PRINT #w1
3380 m$=""
3390 FOR i=1 TO a
3400 m$=m$+"   "
3410 NEXT i
3420 FOR i=1 TO n
3430 k$=STR$(i):l$=RIGHT$(k$,2)
3440 m$=m$+l$+" "
3450 a=a+1
3460 IF NOT a-INT(a/7)*7=0 THEN 3520
3470 a=0
3480 IF LEN(m$)>20 THEN m$=LEFT$(m$,20)
3490 PRINT #w1,m$
3500 PRINT #w1
3510 m$=""
3520 NEXT i
3530 FOR i=a TO 6
3540 m$=m$+"   "
3550 NEXT i
3560 PRINT #w1,m$
3570 RETURN
3580 FOR i=1 TO 64
3590 READ maned,dato,navne$,aar
3600 IF maned=0 THEN 3670
3610 IF maned<>m THEN 3660
3620 d$=STR$(dato): d$=RIGHT$(d$,2)
3630 fa$=d$+". "+navne$+" "
3640 alder=y-aar
3650 PRINT #w2,fa$;
3655 PRINT #w2, USING "##";alder
3660 NEXT i
3670 RESTORE
3680 RETURN
```

Mr. Brown

■ Du er Mr. brown, der har en frygtelig opgave foran sig. Du skal nemlig igennem tre livsfarlige labyrinter med elektriske vægge, og masser af farlige uhyrer der er parate til at fortære dig.
Du starter med 5 liv som hastigt og sikkert nedtæller undervejs i dette Commodore 64 spil. Du får ekstra liv, hver gang du gennemfører en labyrint, og styringen foregår med joystick i port 2, altså et rigtigt arkadespil □

Carsten Andersen

COMMODORE 64

```
 10 PRINT"(CLR)":POKE 53280,0:POKE 53281
,0
 20 PRINT"(GUL,CRSR NED4,CRSR HØJRE7)
 30 PRINT"(RØD,CRSR HØJRE7)|||| |   | ||
|| || ||||"
 40 PRINT"(CYAN,CRSR HØJRE7)| ||-    |-|+
-| || ||||"
 50 PRINT"(GRØN,CRSR HØJRE7)| |||    | ||
| | ||||||||"
 60 PRINT"(L.BLAA,CRSR HØJRE7)
 70 PRINT"(RØD,CRSR NED,CRSR HØJRE3) "
 80 PRINT"(CRSR HØJRE3)|C| CARSTEN B. AN
DERSEN 1985"
 90 PRINT"(CRSR HØJRE3) "
 100 GOSUB 5000
 110 PRINT"(CLR,HVID,CRSR HØJRE13)INSTRU
KTION"
 120 PRINT"(RØD,CRSR HØJRE13)------------
"
 130 PRINT"(CYAN,CRSR NED)UHELDIGE MR. B
ROWN ER FANGET I 3 FARLIGE"
 140 PRINT"LABYRINTER.(LILLA,SPACE)MR. B
ROWN SKAL PASSE PAA"
 150 PRINT"(CRSR NED)MURENE, SOM ER ELEK
TRISKE, OG PAA DE"
 160 PRINT"(CRSR NED)UBEREGNELIGE UHYRER
, DER JAGTER HAM."
 170 PRINT"(GRØN,CRSR NED)DET ER DIN OPG
AVE AT LEDE MR. BROWN"
 180 PRINT"(CRSR NED)TRYGT IGENNEM LABYR
INTERNE."
 190 PRINT"(L.BLAA,CRSR NED)MR. BROWN HA
R 5 LIV + 1 EKSTRA LIV VED"
 200 PRINT"(CRSR NED)AFSLUTNING AF HVERT
 LABYRINTAFSNIT."
 210 PRINT"(RØD,CRSR NED2,CRSR HØJRE10)(
JOYSTICK I PORT 2)"
 220 PRINT"(L.GRØN,CRSR NED2,CRSR HØJRE7
)TRYK SPACE FOR AT STARTE"
 230 GET A$:IF A$=" "THEN 950
 240 IF A$<>" "THEN 230
 950 A=A+1:D=5
 960 S1=232:S2=145:U1=142:U2=89:U3=46:U4
=204:U5=78:U6=69:U7=110:U8=204
 970 U9=230:U0=93:M1=222:M2=178
 1000 PRINT"(CLR)":POKE 53281,0:POKE 532
80,0
 1010 PRINT"(GRØN,CRSR HØJRE)+++++++++++
++++++++++++++++++++++++++"
 1020 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +++   +++++
  +++           ++"
 1030 PRINT"(CRSR HØJRE)+   ++      ++
  ++            +"
 1040 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +       +
  +             +"
 1050 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +       +
  +  ++++++++++ +"
 1060 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +   -   +
-  +       +    +"
 1070 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +   +   +
+  +       +    +"
 1080 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +   +   +
+  +       +    +"
 1090 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +   +   +
  +   +    +    +"
 1100 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +   +   +   "
;D"  +   +   +  +"
 1110 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +   +   +
  +   +    +    +"
 1120 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +   +   +
L +   +    +    +"
 1130 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +   +   +
I +   +    +    +"
 1140 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +   +   +
V +   +    +    +"
 1150 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +   +   +
  +   +   +   +  +"
 1160 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +   +   +
+  +  +++++   +  +"
 1170 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +   +   +
+  +          +  +"
 1180 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +   +   +
+  +          +  +"
 1190 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +   +   +
+  +-        -+  +"
 1200 PRINT"(CRSR HØJRE)+       +
+  ++++++++++++++  +"
 1210 PRINT"(CRSR HØJRE)+       +
+                  +"
 1220 PRINT"(CRSR HØJRE)+-     -+-      -
+                  +"
 1230 PRINT"(CRSR HØJRE)++-    -++-     -+
+-                -+"
 1240 PRINT"(CRSR HØJRE)++++++++++++++++
+++++++++++++++++++++++"
 1250 GOTO 4000
 1950 A=A+1:D=D+1
 1960 S1=237:S2=180:U1=130:U2=148:U3=78:
U4=126:U5=182:U6=60:U7=162:U8=209
 1970 U9=238:U0=79:M1=80,M2=80
 2000 PRINT"(CLR)":POKE 53281,0:POKE 532
80,0
 2010 PRINT"(L.RØD,CRSR HØJRE)++++++++++
++++++++++++++++++++++++++++++"
 [illegible] PRINT"(CRSR HØJRE)+   +-
      -++++            -+"
 2030 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +
      +++              +"
 2040 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +
      ++               +"
 [illegible] PRINT"(CRSR HØJRE)+   +   +++++++++
++++++++    +     -    +"
 [illegible] PRINT"(CRSR HØJRE)+   +   +-
   -+    +     ++      +"
 2070 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +   +
     +    +     +++    +"
 2080 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +   +
     +    +    |+++    +"
 2090 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +   -    ++++
+    +    +     +++    +"
 2100 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +        ++++
     +    +      ++    +"
 2110 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +        +++
     +    ++     +     +"
 2120 PRINT"(CRSR HØJRE)+   ++     +++
    +    +++     +     +"
 2130 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +++   +++
   +    +++++    +     +"
 2140 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +++++++++
  +     +++++    +     +"
 2150 PRINT"(CRSR HØJRE)+   ++++++++
+      ++++++    +     +"
 2160 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +";D"++
+      ++++++++    +    +"
 2170 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +LIV+     +
  ++++           +     +"
 2180 PRINT"(CRSR HØJRE)+   ++++      +
  ++++++       +       +"
 2190 PRINT"(CRSR HØJRE)+   +++     +++
  +++++++    -+        +"
 2200 PRINT"(CRSR HØJRE)+   ++     ++++
 |+++++++++++          +"
 2210 PRINT"(CRSR HØJRE)+         +++++
                       +"
 2220 PRINT"(CRSR HØJRE)+        ++++++
                       +"
 2230 PRINT"(CRSR HØJRE)+-       ++++++
-                    -+"
 2240 PRINT"(CRSR HØJRE)++++++++++++++++
++++++++++++++++++++++++"
 2250 GOTO 4000
 2950 A=A+1:D=D+1
 2960 S1=155:S2=80:U1=46:U2=158:U3=229:U
```




```
4-163:U5-238:U6-104 U7-207:U8-64
 2970 U9-139:U0-108:M1-114:M2-50
 3000 PRINT"(CLR)":POKE 53281,0:POKE 532
80,0
 3010 PRINT"(CYAN,CRSR HØJRE)+++++++++++
+++++++++++++++++++++++++"
 3020 PRINT"(CRSR HØJRE)+       +++++++
 +++         ++++       +++"
 3030 PRINT"(CRSR HØJRE)+       ++++++
 ++           ++          ++"
 3040 PRINT"(CRSR HØJRE)+        +++++
 +            +           +"
 3050 PRINT"(CRSR HØJRE)+         +++      +++
++            +           +"
 3060 PRINT"(CRSR HØJRE)+          ++       ++
+      ++     +    -      +"
 3070 PRINT"(CRSR HØJRE)++          +        +
       +++    +     +     +"
 3080 PRINT"(CRSR HØJRE)+++          +
     ++++           +     +"
 3090 PRINT"(CRSR HØJRE)++++          +
    +";D"+           +    +"
 3100 PRINT"(CRSR HØJRE)+++++          +
   ++LIV++         ++     +"
 3110 PRINT"(CRSR HØJRE)++++++          +
  ++++++++++      +++     +"
 3120 PRINT"(CRSR HØJRE)+++++++        +++
++++++++++++++++++++++    +"
 3130 PRINT"(CRSR HØJRE)++++++++
              +++++++     +"
 3140 PRINT"(CRSR HØJRE)++        +
               ++++++     +"
 3150 PRINT"(CRSR HØJRE)+          +
                +++++     +"
 3160 PRINT"(CRSR HØJRE)+             +++++++
+++++++++          +++    +"
 3170 PRINT"(CRSR HØJRE)+     -
                +++++     +"
 3180 PRINT"(CRSR HØJRE)+      +
               ++++++     +"
 3190 PRINT"(CRSR HØJRE)+        +
              +++++++     +"
 3200 PRINT"(CRSR HØJRE)+          ++++++++++
++++++++++++++++++++++    +"
 3210 PRINT"(CRSR HØJRE)++
                          +"
 3220 PRINT"(CRSR HØJRE)+++
                          +"
 3230 PRINT"(CRSR HØJRE)++++
                          +"
 3240 PRINT"(CRSR HØJRE)++++++++++++++++++++
++++++++++++++++++++++++"
 3250 GOTO 4000
 4000 X-40:Y-60:POKE V+30,0:POKE V+31,0:
POKE V,X:POKE V+1,Y:GOSUB 4210
 4010 POKE V+2,81:POKE V+3,82:POKE V+4,U
1:POKE V+5,U2:POKE V+6,U3:POKE V+7,U4
 4020 POKE V+8,U5:POKE V+9,U6:POKE V+10,
U7:POKE V+11,U8:POKE V+12,U9
     :POKE V+13,U0
 4030 POKE V+14,M1:POKE V+15,M2:POKE V+2
8,252:POKE V+28,255:POKE V+37,14
     :POKE V+38,9
 4040 POKE V+21,3
 4050 POKE V,2:K-K+1:IF K-20 THEN GOSUB
5200:POKE V+21,2+B+3
 4060 JM-15-(PEEK(56320)AND 15)
 4070 IF JM-0 THEN 4120
 4080 POKE 54296,15:POKE 54283,129:POKE
54284,15:POKE 54280,40:POKE 54279,200
 4090 POKE 54283,128:POKE 54284,0
 4120 IF JM-1 THEN Y-Y-4
 4130 IF JM-2 THEN Y-Y+4
 4140 IF JM-8 THEN X-X+4
 4150 IF JM-4 THEN X-X-4
 4160 IF JM-5 THEN X-X-3:Y-Y-3
 4170 IF JM-6 THEN X-X-3:Y-Y+3
 4180 IF JM-9 THEN X-X+3:Y-Y-3
 4190 IF JM-10 THEN X-X+3:Y-Y+3
 4200 GOSUB 4210:GOTO 4050
 4210 Z-X:POKE V+1,Y:POKE V+16,Z/256:IF
X>255 THEN Z-Z-256
 4220 IF PEEK(53278)-3 THEN 4400
 4230 IF PEEK(53278)>3 THEN 4300
 4240 IF PEEK(53279)-1 THEN 4300
 4250 RETURN
 4300 POKE 54272+5,10:POKE 54272+6,68:PO
KE 54272,10
 4310 POKE 54272+1,1:POKE 54272+4,129
 4320 FOR W-0 TO 50:POKE 53281,0:POKE 53
280,255
 4330 POKE 53281,255:POKE 53280,0:NEXT W
:POKE 54272+4,128:POKE V+21,0
 4340 D-D-1:IF D-0 THEN 5500
 4350 ON A GOTO 1000,2000,3000
 4400 B-B+1:POKE V+21,0
 4410 ON B GOTO 1950,2950,5600
 5000 V-53248:POKE 2040,13:POKE 2041,14:
FOR L-2042 TO 2047:POKE L,15:NEXT L
 5010 FOR N-0 TO 62:READ Q:POKE 832+N,Q:
NEXT N
 5020 FOR N-0 TO 62:READ P:POKE 896+N,P:
NEXT N
 5030 FOR N-0 TO 62:READ F:POKE 960+N,F:
NEXT N
 5040 POKE V+39,10:FOR D-1 TO 7:POKE V+3
9+D,D:NEXT D
 5050 RETURN
 5060 DATA 0,0,0,0,0,0,0,21,0,0,127,64,1
,255,208,1,255,208,5,221,212,7,221,244
 5070 DATA 7,255,244,7,251,244,7,191,180
,3,174,176,3,234,240,0,255,192,0,63,0
 5080 DATA 0,17,0,0,81,64,0,81,64,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
 5090 DATA 3,255,192,2,0,64,2,255,64,2,2
55,64,2,255,64,2,255,64,2,255,64
 5100 DATA 2,255,64,2,255,64,2,0,64,2,22
4,64,2,0,64,2,255,64,2,255,64,2,255,64
 5110 DATA 2,255,64,2,255,64,2,255,64,2,
255,64,2,0,64,3,255,192
 5120 DATA 0,0,0,0,0,0,12,0,192,3,3,0,0,
204,0,0,180,0,2,170,0,2,230,0,6,230,64
 5130 DATA 70,170,68,70,186,68,86,170,84
,6,254,64,2,206,0,2,254,0,2,170,0
 5140 DATA 0,168,0,0,204,0,1,68,0,1,68,0
,0,0,0
 5200 B-INT(8*RND(1))+2:K-0:RETURN
 5500 PRINT"(CLR)":POKE 53280,0:POKE 532
81,0
 5510 PRINT"(L.BLAA,CRSR NED2,CRSR HØJRE
15)GAME OVER"
 5520 PRINT"(CRSR NED,CRSR HØJRE13)NYT S
PIL (J/N)"
 5530 GET A$:IF A$-""THEN 5530
 5540 IF A$-"J"THEN GOTO 5570
 5550 IF A$-"N"THEN PRINT"(LILLA,CRSR NE
D2,CRSR HØJRE3)DET ER DA I ORDEN - SAA
     STOPPER VI"
 5560 FOR I-0 TO 6000:NEXT:POKE V+21,0:P
RINT"(CLR)":END
 5570 POKE V+21,0:POKE V+23,0:RUN
 5600 PRINT"(CLR)"
 5610 FOR G-5 TO 15 STEP 2:POKE V+G,130:
NEXT G:FOR H-4 TO 14 STEP 2
     :POKE V+H,20*H-25:NEXT H
 5620 POKE V,155:POKE V+1,50:POKE V+23,1
:POKE V+29,253:POKE V+21,253
 5630 PRINT"(L.RØD,CRSR NED5,CRSR HØJRE5
)TILLYKKE - MR. BROWN ER REDDET"
 5640 PRINT"(CYAN,CRSR NED2,CRSR HØJRE2)
╭─────────────────────────────────╮"
 5650 PRINT"(CRSR HØJRE2)|
                 |"
 5660 PRINT"(CRSR HØJRE2)|
                 |"
 5670 PRINT"(CRSR HØJRE2)|
                 |"
 5680 PRINT"(CRSR HØJRE2)╰──────────────
───────────────────╯"
 5690 FOR I-0 TO 3000:NEXT:GOTO 5510
```

Samler du på programmer

Så kan du ikke undvære SOFT. Danmarks eneste, rigtige softwaremagasin. Hver anden måned finder du store og små programlistninger til alle markedets kendte computere – fra ZX-81 over Commodore 64 til IBM PC.

'SOFT' spilredaktion er også på færde i hvert nummer. Læs om de nyeste og bedste computerspil til netop din datamat.

husk! at købe det næste SOFT.

Det næste nummer til samlingen udkommer den 24. oktober

AGFA PC15 COMPUTER CASSETTE

Kupon

JA - jeg mangler nr. ___, ___ og ___ til samlingen à kr. 27.85
+ forsendelse (1 stk. 5.50 - 2 stk. 9.00 - 3-5 stk. 12.00)
i alt ___ kr. i check, eller indsat på giro 9406077

JA - jeg ønsker at abonnere på SOFT fra nr. ___
og vedlægger kr. 153.- i check eller indsætter på
giro 9406077, til dækning af årsabonnement på 6 numre.

Navn ___

Adresse ___

Postnr./by ___

indsendes til: **SOFT Special**
forlaget ny elektronik ApS
St. Kongensgade 72
1262 Kbh. K.

James Bond vindere!

De 10 heldige vindere af vores James Bond konkurrence fra sidste nummer er nu fundet.
Det tog en grum tid at gennemgå alle de indsendte kuponer og vi er helt overvældet over den respons konkurrencen har givet.
Vi har desuden fundet ud af at antallet af James Bond film ikke som opgivet er enten 8, 10, 14 eller 24, men snarere 16. Vi har dog godkendt alle som har svaret 14 ved spørgsmålet.

Vinderne af "A View to a Kill" spillene er:

Lars Ulse
Bjørnevænget 44
8381 Mundelstrup
Commodore 64

Johnny Jørgensen
Gladsaxevej 164
2860 Søborg
Commodore 64

Jonas Krat
Binderup Strandvej 33
6091 Bjert
Commodore 64

Martin Eriksen
Holmevej 29, Annisse
3200 Helsinge
Amstrad

Jess Nielsen
Bryggerivej 14
9460 Brovst
Commodore 64

Birger Clausen
Gl. Åbenråvej 15
6400 Sønderborg
Commodore 64

Karl Vinther
Vinkelvej 18
8870 Langå
Spectrum

Jesper Enager
Trommeslagervej 21
4660 Store Heddinge
Commodore 64

Jan Schack Andersen
Nybogade 5
8700 Horsens
Commodore 64

Henrik Skiffer Nielsen
Tornbjerg 31
8732 Hovedgård
Commodore 64

Vi mangler COMMODORE 64 programmer

Har du lavet nogle gode programmer, og kunne du tænke dig at tjene nogle hurtige kroner? Så send dem straks ind til SOFT SPECIAL. Vi kan tilbyde skattefrie honorarer, helt op til 1000 kroner.
Send dit superprogram til:
SOFT SPECIAL
St. Kongensgade 72
1264 København K.

Glæd dig til den 19. december.

Næste nummer bliver vores store fødselsdagsnummer.
Kæmpesektion med test af de hotteste spil fra England.
Større og tydeligere ud listninger til alle computere.

Gigantudvidelse af Commoaore 64 og Amstrad programmerne. Hvad siger du til en Amstrad assembler?
Til 64'eren kan vi tilbyde et supergodt tipsprogram.
Vi har selvfølgelig også en spændende artikel, der hovedsagelig drejer sig om SOFT(ware).

Karakter tegner

■ Her er et program til en uudvidet VIC-20, der hjælper dig med at definere dine egne karakterer. Mens du tegner kan resultatet ses på en karakter ved siden af. Når brugeren omsider er helt tilfreds, kan karakterens data fremtrylles ved et tryk på F7.■

Kim Berg Hansen





·HCT
Hans Chr. Thaysen

```
3 PRINT"■■■■■■■■    VENT LIDT !!!"
5 POKE52,28:POKE56,28:FORA=7168TO7679:POKEA,PEEK(A+25600):NEXT:POKE36869,255
6 FORA=7448TO7455:POKEA,255:NEXT:POKE36879,25:POKE650,128
10 PRINT"■■   K A R A K T E R     D E F I N E R I N G"
20 PRINT"■DU STYRER CURSOREN    RUNDT PAA ET FELT PAA 8*8 PRIKKER V.H.A."
30 PRINT"TASTERNE:  P                  L :               ."
40 PRINT"DU SKIFTER MELLEM     TEGNE/SLETTE V.H.A. F1"
50 PRINT"PAA KARAKTEREN VED    SIDEN AF. KAN DU FØLGEMED I TEGNEARBEJDET"
60 PRINT"I LILLE FORMAT.       ■TASTER DU F7, FAAR DU DE TAL DER SKAL TIL"
70 PRINT"FOR AT DEFINERE DIN   KARAKTERER.            ■ · TRYK EN TAST";
100 IFPEEK(197)=64THEN100
106 FORA=7168TO7175:POKEA,0:NEXT:PRINT"■"
120 FORA=1TO8:FORB=1TO8:POKEA*22+B+7657,46:POKEA*22+B+38377,0:NEXT:NEXT:A=4:B=4:
C=-1
130 POKEA*22+B+7657,35:IFC=-1THENPOKEA*22+B+7657,46
140 POKEA*22+B+38377,0:GETA$:IFA$="■"THENC=-C
150 IFA$="■"THEN170
160 A=A+(A$="P")-(A$="."):B=B+(A$="L")-(A$=":"):A=A+(A=9)-(A=0):B=B+(B=9)-(B=0):
GOTO190
170 PRINT"■■■■■■■■■■■■"
180 FORA=1TO8:C=0:FORB=1TO8:C=C-(PEEK(A*22+B+7657)=35)*2↑(8-B):NEXT:PRINTC:NEXT
184 PRINT"■   TRYK EN TAST";
185 IFPEEK(197)=64THEN185
186 GOTO106
190 IFC=1THENPOKE7167+A,PEEK(7167+A)OR2↑(8-B)
195 IFC=-1THENPOKE7167+A,PEEK(7167+A)AND(255-2↑(8-B))
200 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■":GOTO130
```







Commodore+ATARI

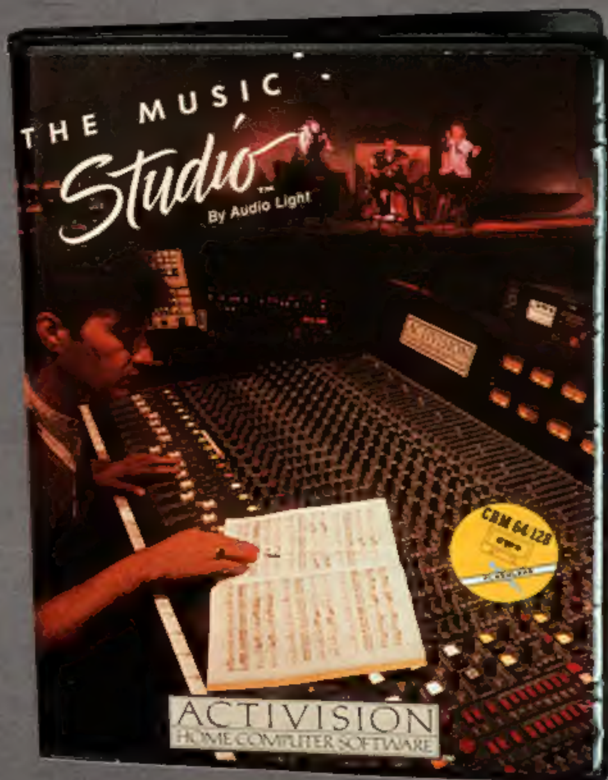


ATARI

Commodore+Amstrad

BÅND 178:-
DISK 248:-





Commodore

The Great American Cross-Country
ROAD RACE
ACTIVISION

Commodore+ATARI

TLF.
(01) 24 12 33

QUICK SOFT

Har du set lyset?



Så har du også købt COMputer nr. 2

– og allerede læst: Alt om Amiga – Commodores nye super-computer. Sådan sætter du hukommelsen på armen – Super Seiko 64. Indenbords i 128'eren. Spændende rapport fra PCW Show i London. Modem – sådan kommunikerer din Commodore. Stortest af 5 printere. Rapport fra en computer-camp, samt anmeldelser af både soft og hardware. Nyeste tips til C16-Plus/4 samt 64'eren. Samt meget meget mere. Fås nu i kioskerne. Pris kr. 29.85.

COMputer – for DIG og din COMMODORE